

25 AÑOS
1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY
CONSOLAS
Nº 305
ANÁLISIS
¡Los juegazos de esta Navidad!
FINAL FANTASY XV
CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
WATCH DOGS 2
TITANFALL 2
DISHONORED 2
DRAGON BALL XENOVERSE 2
A FONDO
PS4 PRO
¿La consola más potente del mundo?
GRATIS SUPLEMENTO
La historia de Hobby Consolas
Nº11
POKÉMON SOL/LUNA ANÁLISIS + ENTREVISTA
¡LA MEGAEVOLUCIÓN DE POKÉMON!
Una historia increíble, más criaturas, nuevas estrategias... ¡Se abre la nueva era Pokémon!
¡PÓSTER DOBLE!
FINAL FANTASY XV
The Last Guardian
¡IMÁGENES EXCLUSIVAS!
RESIDENT EVIL VII
Viajamos a Japón para probar el terrorífico regreso de la saga

CONTINUA TU
EXPERIENCIA DIGITAL









DOS GRANDES CLÁSICOS DE BATMAN
REMASTERIZADOS PARA ESTA GENERACIÓN



BATMAN
ARKHAM CITY
JOKER

BATMAN™
RETURN TO ARKHAM

ARKHAM ASYLUM
BATMAN



- Incluye los aclamados títulos Batman™: Arkham Asylum y Batman™: Arkham City
- Gráficos actualizados y optimizados para PlayStation®4 y Xbox One
- Las versiones completas incluyen todo el contenido descargable y adicional ya publicado







YA A LA VENTA

rocksteady





EDITORIAL



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Sol y Luna, la evolución que muchos esperaban

No creáis que exagero cuando digo que "parir" este número, el que tenéis ahora mismo en vuestras manos, ha sido un esfuerzo titánico: juegos como *Final Fantasy XV* que llegan "in extremis", a ultimísima hora, y toca darse una panzada BRUTAL para tener el análisis a tiempo (y ojo, con el juego terminado, no a medias, para emitir un veredicto justo); viajes que nos "obligan" a ir a la otra punta del globo para traeros la última hora de *Resident Evil 7*, uno de los títulos que más esperamos en la redacción para principios de 2017; pósters que se aprueban a la carrera o dedicar más de dos semanas de pruebas con PS4 Pro para dar nuestra opinión con fundamento... "Luchas" que muchas veces ni se ven ni se cuentan, pero que se libran todos los meses con un objetivo: ofreceros lo mejor. Así pues, permitidme, en primer lugar, que dé las gracias a todo el equipo, por dejarse la piel y la vida en intentar conseguirlo un mes más.



Pokémon Sol y Luna ha sido otro de esos "caballos de batalla" de este mes. Y no uno cualquiera, que por algo es la portada. Para poder preparar el análisis, también hemos tenido que desplazarnos, aunque esta vez a una de nuestras islas, para que el ambiente fuera de lo más "aloliano". Allí, tuvimos acceso a la versión final del juego, a la que pudimos echar muchísimas horas para volver con unas sensaciones muy claras: es la renovación que venía pidiendo a gritos *Pokémon* desde hace tiempo. Y, no contentos con eso, también hemos podido hablar con sus principales creadores, que nos han dejado interesantes perlas sobre su creación...

Y es que, además, ha sido un mes en el que no han faltado nuevo hardware (PS4 Pro), nuevos lanzamientos para PS VR (encontraréis sus análisis en la web) ni, por supuesto, las miradas al pasado. Y todo ello, bajo el marco de nuestro 25º aniversario. Sí, a la cita tampoco han faltado el suplemento conmemorativo con la historia de la revista, los pósters de regalo (que este mes son espectaculares) ni las secciones habituales, desde El Sensor al Teléfono Rojo. Un mes más, esperamos que lo disfrutéis tanto como nosotros hemos "sufrido" haciéndolo. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

¿Me compro una tele 4K? PS4 Pro y la próxima Xbox Scorpio son un paso importante en la dirección del 4K, pero, teniendo en cuenta que todavía no todos los juegos alcanzan los 1080p y 60 fps, mi consejo es que no tengáis prisa. Queda mucho para que esta nueva resolución se imponga.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Llegados a estas alturas "navideñas", me he dado cuenta de que el juego al que más ganas tengo es... ¡*Pokémon Sol y Luna*! ¿Significa que las novedades de sobremesa no tienen enjundia? Creo que aún falta algo de "contundencia" a la generación, pero, sobre todo... ¡Un buen *Pokémon* es irresistible!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

El 3 de diciembre, se celebra la PlayStation Experience y, tras tirarse todo el otoño embobada con PS4 Slim, PS VR y PS Pro, espero que Sony se acuerde, por fin, de enseñarnos juegos, lo que de verdad importa. Ojalá haya material relevante de *Shenmue III, Final Fantasy VII, Ni no Kuni II, Spider-Man, Days Gone, Detroit, Yakuza...*

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

Inmunizado como estoy ya frente a las hordas de juegos anuales que llegan por estas fechas: *CoD, Battlefield, FIFA, PES, NBA 2K*, etc... (pese a que alguno de ellos sea un juegazo), este mes estoy disfrutando como un enano con propuestas tan originales como la de *Dishonored 2* o la vuelta del mejor rol nipón con *Final Fantasy XV*.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Con Switch, Nintendo está demostrando otra vez que la innovación es su sello, con un concepto novedoso y atractivo para los tiempos que corren. Pero aún nos queda mucho por saber sobre la consola, y estoy deseando que llegue el 13 de enero para conocer todos los detalles... especialmente sus primeros juegos.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 305



58 ANÁLISIS

POKÉMON SOL Y POKÉMON LUNA

La séptima generación de estas criaturas ha tomado 3DS con un brillo digno de los astros que mejor nos iluminan



52 REPORTAJE

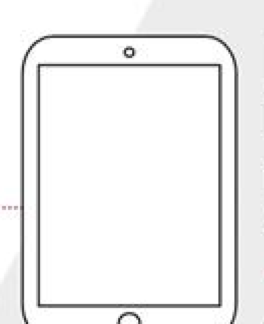
¿HAY HUECO PARA NUEVAS CONSOLAS?

Analizamos el mercado actual para ponderar cuál será el papel de Switch, Scorpio, PS4 Pro y otras propuestas

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

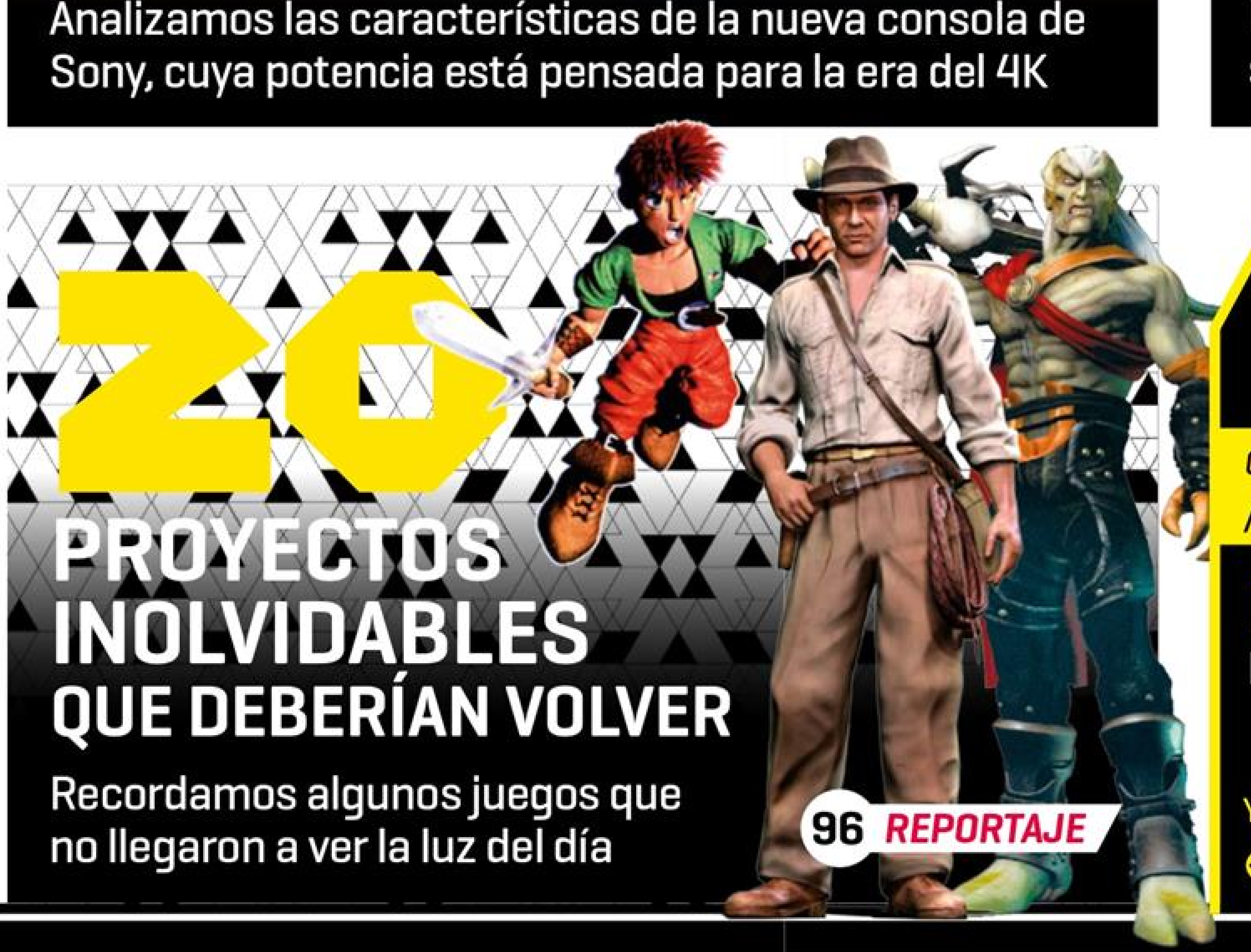
También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**









*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>

Mantener una vida a dos bandas no es fácil. Tendremos que ir a clase, relacionarnos con compañeros, hacer ejercicio y otras actividades.

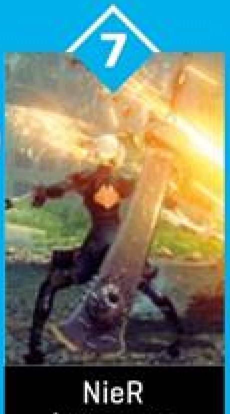
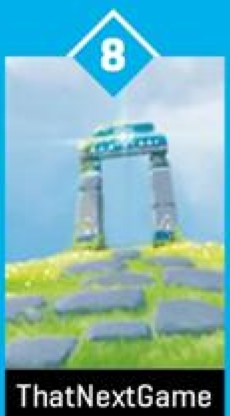


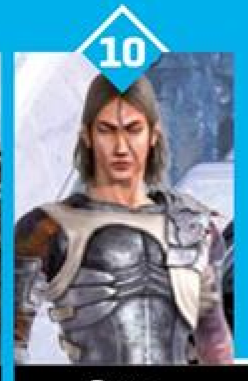
EDICIÓN COLECCIONISTA

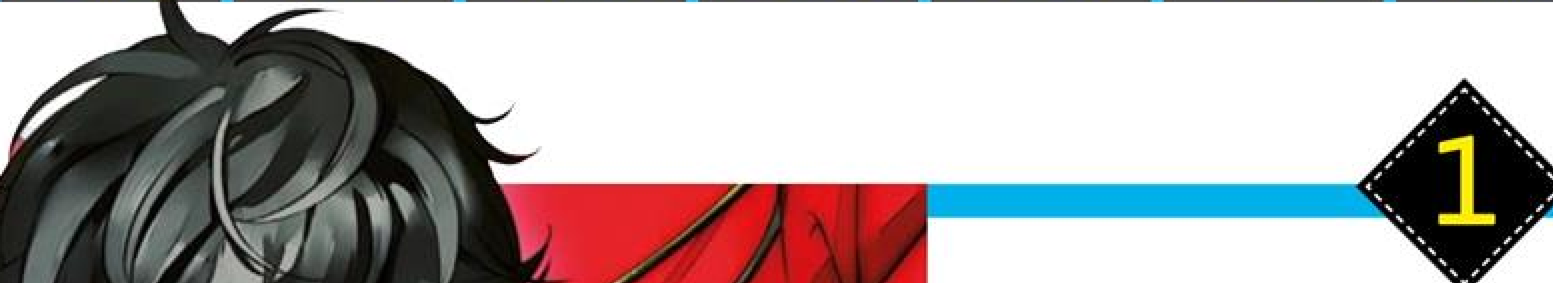
Persona 5 Take Your Heart Premium Edition es la edición coleccionista del juego. Aunque era un regalo perfecto para San Valentín, el anuncio del retraso ha llegado acompañado de nuevos detalles sobre esta tremenda edición. Ya conocíamos algunos de sus objetos, como la bolsa que imita a la que utilizan en la escuela o el peluche de Morgana, pero no se habían mostrado el aspecto final de la bellísima caja metálica, del libro de arte o de la banda sonora. El retraso, por lo menos, nos dará más tiempo para ahorrar los 89,99 € que cuesta...







1



NUEVOS DATOS / PS4 - PS3

El inicio de curso de Persona 5 se retrasa dos meses

El esperado J-RPG de Atlus no llegará el día de los enamorados, sino más tarde, aunque, a cambio, incorporará extras, como la pista de audio nipona

Persona 5 lleva dos meses y medio a la venta en Japón y no sólo se ha convertido en el juego de Atlus más vendido durante la primera semana en tierras japonesas, sino que sus más de 430.000 copias (entre las versiones de PS4 y PS3) le han otorgado el galardón de ser el juego más vendido de Atlus en Japón en sus treinta años de historia. ¡Casi nada! Este enorme éxito contrasta con una consecuencia negativa para los occidentales: nos quedamos sin el juego hasta el 9 de abril de 2017, lo que supone un retraso considerable, ya que el lanzamiento estaba previsto para el 14 de febrero. Atlus se ha dado cuenta del gran juego que tiene entre manos y quiere mimarlo hasta el extremo con un doblaje al inglés a la altura de las expectativas. Sin embargo, el que se retrase tiene algo bueno: los puristas podrán disfrutar del juego con las voces originales en japonés (incluidas en el disco). Eso sí, habría sido fantástico que el retraso hubiera servido para que el juego llegara con los textos en castellano, algo que no va a ser posible, aunque el distribuidor en España lo ha peleado. Y es que, aparte de su jugabilidad, la historia es una pieza clave de *Persona* y, en esta entrega, lo será más que nunca, ya que encarnaremos a unos adolescentes problemáticos que deben aparentar llevar una vida normal que enmascare la realidad: su condición de ladrones de guante blanco. Tendremos que esperar un poco más para poder disfrutarlo...

WEB Jroniac

"Yo sólo espero que, por fin, venga traducido, que tienen mucho morro ya las compañías con eso de traer juegos sin traducir."

NO LLEGARÁ A TIEMPO PARA SAN VALENTÍN, PERO EL ESPERADO J-RPG NO DECEPCIONARÁ A SUS FANS

2

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Ha llegado la hora de viajar con Mass Effect Andromeda

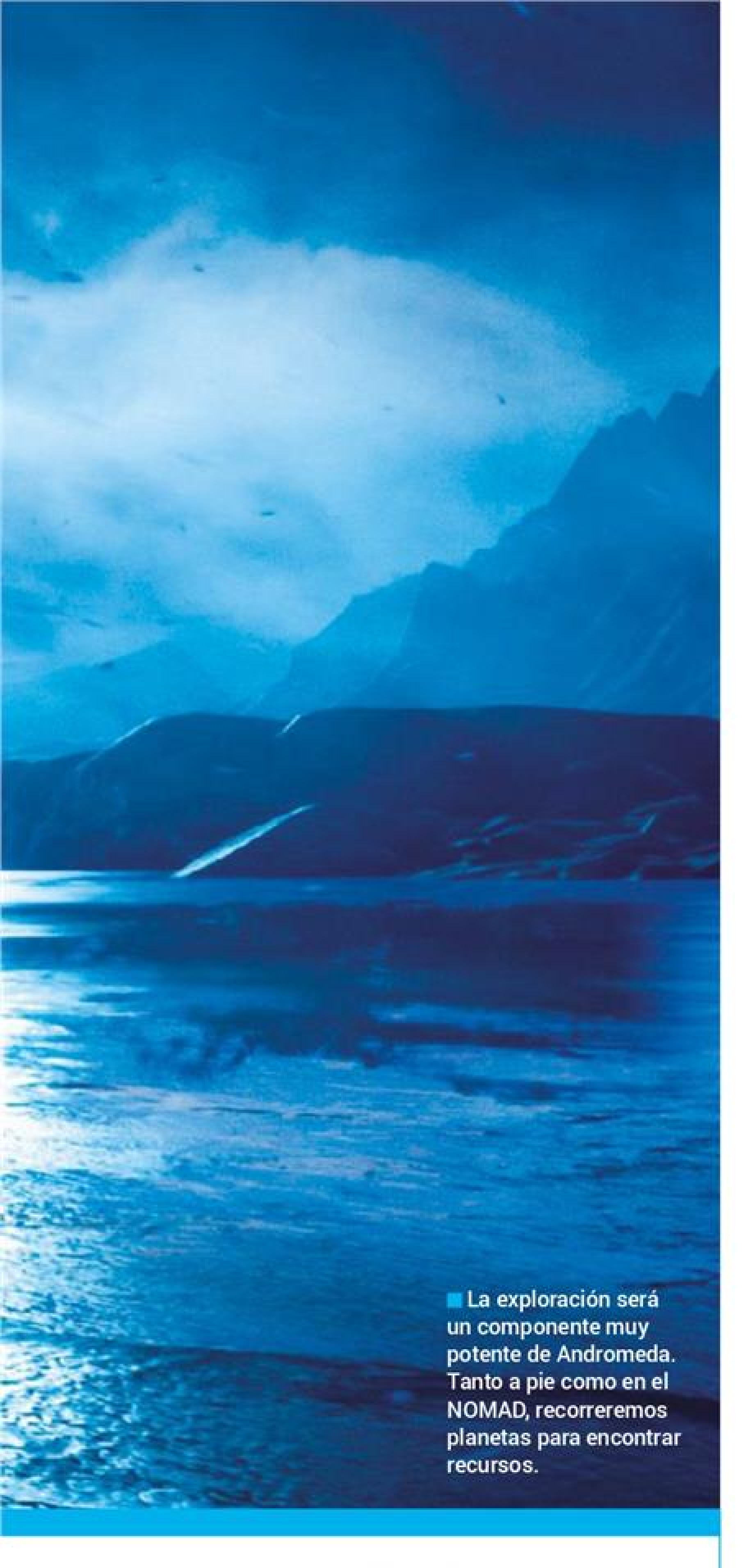
BioWare ha celebrado por todo lo alto el N7 Day, lo que nos ha permitido conocer datos del próximo *Mass Effect*.

BioWare ha compartido un nuevo tráiler de *Mass Effect Andromeda*, que ha permitido conocer nuevos detalles del juego. La historia del juego transcurrirá 600 años tras los acontecimientos de *Mass Effect 3* y, aunque los hechos y personajes de la trilogía original quedan bastante lejos, el juego estará muy ligado a los anteriores. Y es que, entre los acontecimientos de la segunda y tercera entrega, la Alianza mandó cuatro naves (con humanos, asari y salarianos dentro) para explorar la galaxia de Andromeda con el objetivo de abrir una ruta entre dicha galaxia y la Vía Láctea. Cada nave estaba comandada por un Pionero (soldados de élite) y nosotros asumiremos el papel del hijo o la hija (como queramos) del Pionero humano, Ryder.

Nuestro objetivo será guiar a los humanos para encontrar planetas habitables y llenos de recursos. Eso sí, no esperéis amabilidad por parte de las especies autóctonas, ya que seremos la especie invasora en esta ocasión. Además de un fuerte componente de exploración, que recuperará el espíritu del primer juego y su vehículo terrestre (llamado NOMAD), en Andromeda volveremos a gestionar un grupo de soldados con los que tendremos que crear lazos, por lo que vuelven las misiones de lealtad. ¿Tenéis ganas? Pues aún tendremos que esperar hasta primavera del 2017 (de momento) para poder poner rumbo a las estrellas. ■


WEB Dannyx103

“Gráficamente es muy resultón, esperemos que la historia esté a la altura, sobre todo el componente RPG.”



La exploración será un componente muy potente de Andromeda. Tanto a pie como en el NOMAD, recorreremos planetas para encontrar recursos.

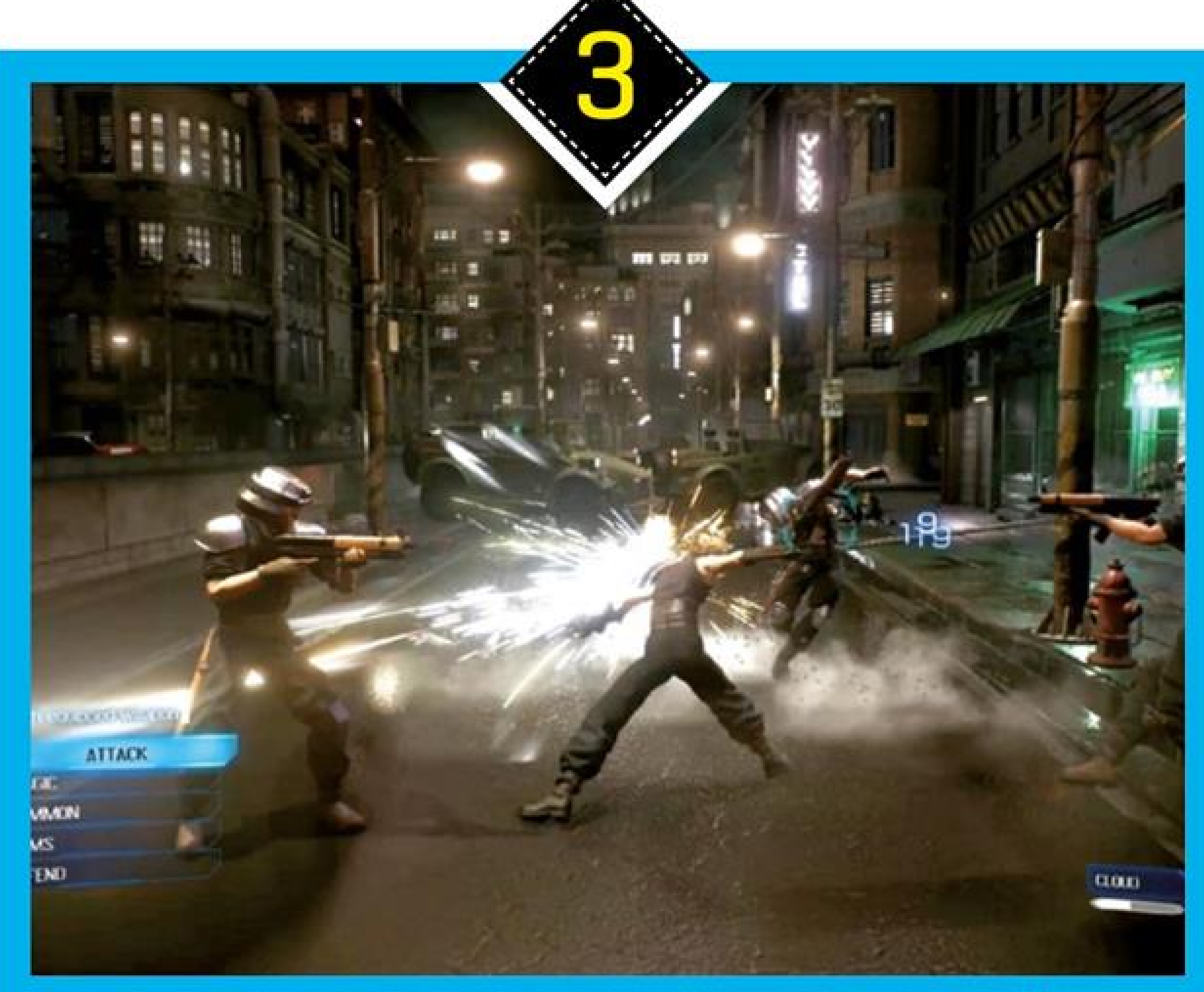


La narrativa volverá a tener una fuerte presencia. La gestión de personajes promete ser un componente fundamental en el juego.



Es hora de abandonar la Vía Láctea para explorar una galaxia en la que nosotros seremos los colonos y, por lo tanto, la amenaza.

3



Muy poco se sabe del remake de *Final Fantasy VII.* Nomura está centrado en terminar *Kingdom Hearts III.*



FFXII The Zodiac Age llegará en 2017, para celebrar el décimo aniversario del juego de PS2.

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE

Square Enix habla del futuro de Final Fantasy

La compañía ahonda en los planes de futuro de la serie tras el lanzamiento de *Final Fantasy XV*...

Tras 10 años en desarrollo, y con *FF XV* ya terminado (a falta de actualizaciones y DLC), Shinji Hashimoto, el productor y responsable de la marca *FF*, ha empezado a hablar de los planes de futuro de la serie. Aparte de confirmar que la compañía está trabajando muy duro para que *FFXII: The Zodiac Age* llegue el año que viene a PS4 (coincidiendo con el décimo aniversario del juego original) compartió su visión sobre varios temas. Para empezar, Hashimoto ha reafirmado que el desarrollo de *FF VII Remake* va viento en popa y que Kitase y Nomura (productor y diseñador respectivamente) están muy centrados tanto en el remake como en *Kingdom Hearts III*. También ha señalado que *Final Fantasy X* y *X-2 HD* han vendido muy bien, pero que, ahora mismo, un *X-3* inspirado por el nuevo epílogo de los remaster, no es posible. ¿Queréis más? Pues ojo, porque también ha dicho que, aunque *FF XIII* recibió algunas críticas, Lightning es un personaje muy querido y no sería raro volver a verla. Por último, ha dicho que si existiera un *Final Fantasy XVI* , puede que no se tratara de un RPG de acción, pero que es pronto para hablar. ¡Casi nada! ■



SupaBoy S es compatible con cartuchos de SNES y Super Famicom, tiene puertos para dos mandos y se puede conectar a la tele.

No se trata de una miniatura al estilo NES Mini, sino de la Mega Drive original con lector de cartuchos y una tarjeta SD con 22 juegos preinstalados.

La evolución del mítico ZX Spectrum de Sinclair. Ahora es portátil y tiene 1.000 juegos preinstalados. ¡Casi nada!

4

NUEVAS CONSOLAS / RETRO

Nueva vida para tus viejos cartuchos

El éxito de NES Mini acelera la llegada de una nueva hornada de máquinas retro, pensadas para funcionar con cartuchos y resucitar tus recuerdos...

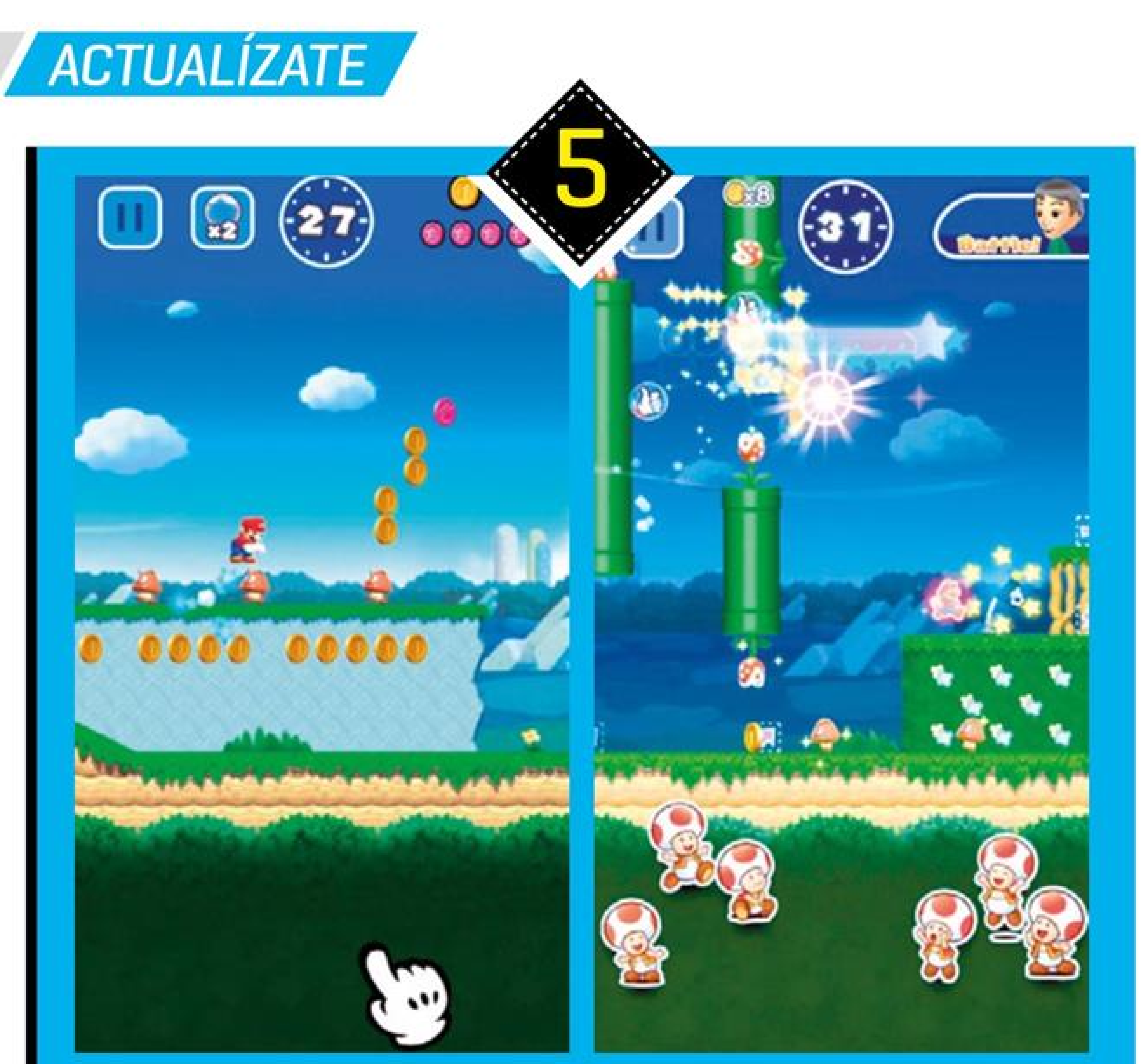
Da igual que Sony haya lanzado PS4 Pro o que en el horizonte ya asomen nuevas máquinas. El éxito de NES Mini prueba que sigue existiendo un gran amor por lo retro. Un amor que va a seguir creciendo gracias a una nueva oleada de máquinas diseñadas con un doble propósito: permitirnos revivir nuestros recuerdos jugables y, de paso, aprovechar nuestros viejos cartuchos. Estas tres máquinas son muy distintas entre sí, pero comparten ese amor por lo retro, cada una a su manera. SupaBoy S llega a Europa a principios de diciembre (el mes que viene la analizaremos) y será una portátil compatible con los cartuchos de SNES y Super Famicom, con una autonomía de 10 horas y que, además de permitirnos jugar en su pantalla de 4,3", permitirá conectar dos mandos de SNES para jugar con ella conectada a la tele. Costará cerca de unos 100 €.

Los suertudos brasileños también podrán disfrutar de una nueva Mega Drive en 2017, que llegará sin puerto HDMI, pero sí con un lector de tarjetas SD y 22 juegos preinstalados. Por último, ZX Spectrum Vega+ es una versión portátil del ordenador de Sinclair. con pantalla y 1.000 juegos preinstalados. Está diseñada por Rick Dickinson y también permitirá programar en BASIC (como el original). Los amantes de lo retro estamos de enhorabuena.

WEB Patxuky

“Si en Vega + no salen, al menos, 30 segundos de rayas y soniditos antes de cargar cada juego, no será lo mismo.”

5



NUEVOS DATOS / APPLE - ANDROID

Super Mario Run llegará a iOS el 15 de diciembre

Super Mario está a punto de salir en los dispositivos móviles de Apple. En Android debutará a lo largo de 2017

Si hace unos años nos hubiesen dicho que veríamos un juego de Nintendo en teléfonos móviles (u otra plataforma que no pertenezca a la 'Gran N'), nos hubiésemos reído. Pero a finales de 2015 , la compañía japonesa anunció un cambio en su estrategia y el primer fruto fue *Miitomo*, una red social para móviles que paralizó el planeta mientras compartíamos vivencias con los Mii. Sin embargo, será en unos días cuando la compañía lance un videojuego "tradicional" en una plataforma que no le pertenece. Los poseedores de un dispositivo con iOS (iPhone o iPad) podrán descargar el 15 de diciembre *Super Mario Run*, un "endless runner" en el que Mario correrá de forma automática y nosotros le haremos saltar tocando la pantalla (con pulsaciones largas o cortas, en función de la longitud de salto que necesitemos). Aunque el juego pertenece a un género "clásico" en los móviles, Nintendo sí innovará en *Super Mario Run*, ya que habrá un montón de nuevas animaciones para los movimientos del fontanero. Además del modo 'historia, podremos construir elementos en el Reino Champiñón y tendremos un multijugador asimétrico contra el "fantasma" del Mario de otros jugadores. ¿El precio? La descarga será gratuita y nos permitirá acceder a tres modos, pero si pagamos 9,99€ tendremos acceso completo al juego. ■

Las cifras del mes



38%
menos de ventas de Dishonored 2 en sus primeros días comparado con la primera parte en el mismo periodo

10
años son los que ha cumplido PlayStation 3 desde su salida en Japón

150.000
Mega Drive se venden en Brasil cada año. La máquina volverá a venderse en dicho territorio por 110$

70.000.000
de ejemplares de GTA V vendidos. Solo esta entrega ha vendido más que algunas sagas legendarias



26
millones de usuarios registrados tiene ahora mismo el free to play Warframe

25%
de las acciones de Ubisoft ya pertenecen a Vivendi, que continúa su movimiento para absorber a la compañía gala



13,5
millones de Wii U vendidas hasta la fecha. La consola ya ha dejado de fabricarse



1.000.000
de Civilization VI vendidos, un logro para un juego "nicho" que además es exclusivo de PC

6

ENTREVISTA / PS4 - XBOX ONE - PC - Wii U - PS VITA

Hablamos con Koji Igarashi, creador de Bloodstained: Ritual of the Night

El exresponsable de la saga *Castlevania* está trabajando en un sucesor espiritual que fue un gran éxito en Kickstarter

***Bloodstained* (*Castlevania*), *Yooka-Laylee* (*Banjo-Kazooie*), *Monster Boy* (*Wonder Boy*)... Muchos plataformas clásicos volverán a la vida. ¿Qué te parece este fenómeno nostálgico?**
Dado que los juegos modernos son triples A o están pensados para un público casual, creo que este tipo de juegos del pasado han decaído, pero muchos usuarios todavía están tienen hambre de esas propuestas "directas". Además, hoy en día, hay un sistema que permite lanzar proyectos basados en la voz de los fans.

El juego estaba previsto para marzo de 2017, pero se ha retrasado a 2018. ¿Por qué un retraso tan grande?
La campaña de Kickstarter se tuvo que lanzar antes de que los materiales de producción y los calendarios estuvieran establecidos. Por tanto, yo no los consideraría muy exactos. Por encima de eso, proyectos como *Bloodstained* alcanzaron muchas metas parciales, lo que añade trabajo adicional al creador. Contratar nuevos desarrolladores tampoco ayuda a la eficiencia. También queríamos mantener la calidad de la demo que del E3. Hubo un momento en que seguíamos la técnica del ensayo y error, pero, con la forma que tenemos de trabajar, vimos que llevaba demasiado tiempo, así que reorganizamos la estructura.

¿Qué supone el apoyo de 505 Games para el proyecto? ¿Ayuda tener una distribuidora detrás? ¿Afectará al desarrollo?
Sólo hay efectos positivos. Tienen verdadera fe en lo que hago y tengo libertad creativa. El apoyo de 505 Games como editora ayudará también al equipo, que



KOJI IGARASHI

También llamado IGA, es reconocido por ser el director asistente, escritor del escenario y programador de *Castlevania: Symphony of the Night*. Tras el éxito de esa entrega, continuó produciendo posteriores *Castlevania* y creó un nuevo género: el de la aventura de acción plataformera centrada en la exploración. Tras su exitosa carrera en Konami, dimitió en 2014 y cofundó ArtPlay. Al año siguiente, Igarashi lanzó su Kickstarter.

sabe cómo desarrollar un juego, pero no cómo venderlo.

Hay prevista una versión para Wii U, pero el juego saldrá cuando la consola ya esté jubilada. ¿Qué pasará con ella? ¿Hay planes para Switch?
Wii U puede ser irrelevante en 2018. Si lo piensas razonadamente, Switch podría ser la mejor opción. Sin embargo, el proyecto gira en torno a la gente que lo ha hecho posible y, se acabe dando ese paso o no, antes tendremos que hacérselo saber a esas personas. Aún no se ha decidido.

Muchas cosas recuerdan a *Castlevania*. ¿Cuánto de *Symphony of the Night* y sus "hermanos" hay aquí?
Creé este proyecto para corresponder a quienes querían un juego nuevo con mi estilo previo. Sin embargo, el mundo y los personajes son diferentes. El desarrollo, el control o la ambientación se mantendrán iguales, de tal modo que la gente sienta que está jugando otro juego de Igarashi.

Ayami Kojima está al cargo del diseño de personajes y, en cierto modo, todo recuerda a *Castlevania*, pero con un toque distintivo. ¿Qué buscabais?
Siempre he pensado que los *Castlevania* no captaban realmente la temática de vampiros. Cuando vi el arte de Ayami Kojima, pensé que ella sería capaz de ilustrar el mundo que yo imaginaba y le pedí su participación.

¿Podrías contarnos la historia que hay detrás de la maldición que cristaliza la piel de la protagonista, Miriam, y su antagonista, Gebel?
Debido a un experimento ultrasecreto realizado por alquimistas, tanto Miriam como Gebel tienen cristales, que están vinculados con poderes demoniacos, dentro de sus cuerpos. Ese cristal consume el cuerpo para crecer y volverse más poderoso. Para salvaguardar sus prácticas, los alquimistas sacrificaban niños para invocar a los demonios. En el caso de Miriam, la propagación de sus cristales se detuvo tras usar un hechizo, pero la maldición en sí no se podía eliminar. A lo largo del juego, hay cristales llamados esquirlas que le permiten controlar los poderes demoniacos.

***Bloodstained* es un "metroidvania" con exploración libre del entorno. ¿Podrías detallar alguna de las habilidades que darán acceso a diferentes áreas?**
Para ir a nuevas zonas, los jugadores usarán las esquirlas que comentaba. No puedo entrar mucho en detalle, pero, esta vez, hay algo llamado "esquirlas direccionales", que permiten lanzar habilidades en ciertas direcciones. Estamos pensando en usar esa habilidad para explorar nuevas áreas, así como otros poderes que son diferentes a los de mis juegos previos Estad atentos a futuros anuncios.

El multijugador tendrá una gran presencia. ¿Qué tipo de cooperativo podemos esperar? ¿Y cómo funcionará el multijugador asíncrono?
Teníamos la idea básica para el modo multijugador, pero, tras cristalizar el proyecto, no funcionó bien y empezaron a surgir nuevas ideas. Por eso, rehacimos el plan. Lo mismo se puede decir del multijugador asíncrono: sería difícil crearlo sin crear un servidor, así que estamos reevaluando lo que podemos plantear.



Casi todo en *Bloodstained* recuerda a *Castlevania*. Sin embargo, pese a que Konami parece haber aparcado la saga, Koji Igarashi nunca preguntó a la compañía si podía cederle sus derechos.

Las frases del mes



"Apoyaremos Nintendo Switch con uno de los videojuegos más grandes en los que hemos estado involucrados"

Blake Jorgensen. Jefe de operaciones financieras de Electronic Arts



"Hay varios años de ingeniería tras esta consola y no se parecerá a nada que exista actualmente"

Jen-Hsun Huang. CEO de Nvidia



"Con Red Dead Redemption 2, nuestra política es la de garantizar la satisfacción del usuario primero para que los beneficios lleguen por sí mismos"

Strauss Zelnick. CEO de Take-Two



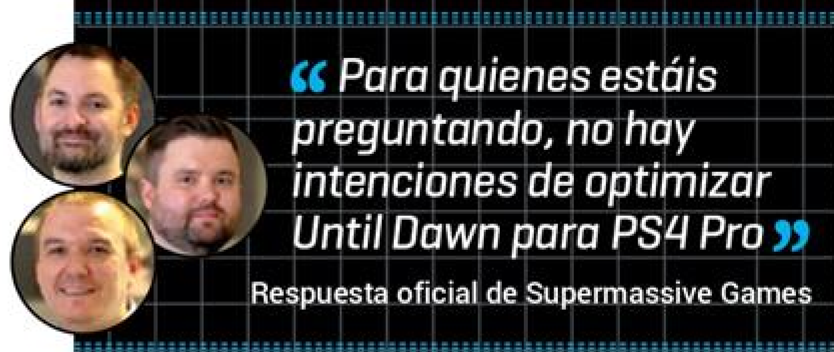
"Será la consola más potente que jamás hayáis visto. La experiencia de un PC de miles de dólares se trasladará al salón con Scorpio"

Aaron Greenberg. Jefe de marketing de Xbox



"Me tomaré un largo descanso para recargar baterías antes de trabajar en un nuevo videojuego"

Fumito Ueda. Director de The Last Guardian



"Para quienes estáis preguntando, no hay intenciones de optimizar Until Dawn para PS4 Pro"

Respuesta oficial de Supermassive Games



"Llevar un juego de PC a consola es como recrear un cuadro muy complejo en un medio totalmente distinto. Fue una batalla"

Garth DeAngelis. Productor de XCOM 2

■ *NieR Automata* seguirá siendo un Action-RPG, pero potenciado por la maestría de Platinum Games.





■ Los principales desarrolladores tras el *NieR* original colaboran con Platinum Games para crear el juego de acción que muchos usuarios llevan soñando muchos años.

7

NUEVOS DATOS / ■ PS4 - PC

Nuevos detalles de NieR Automata

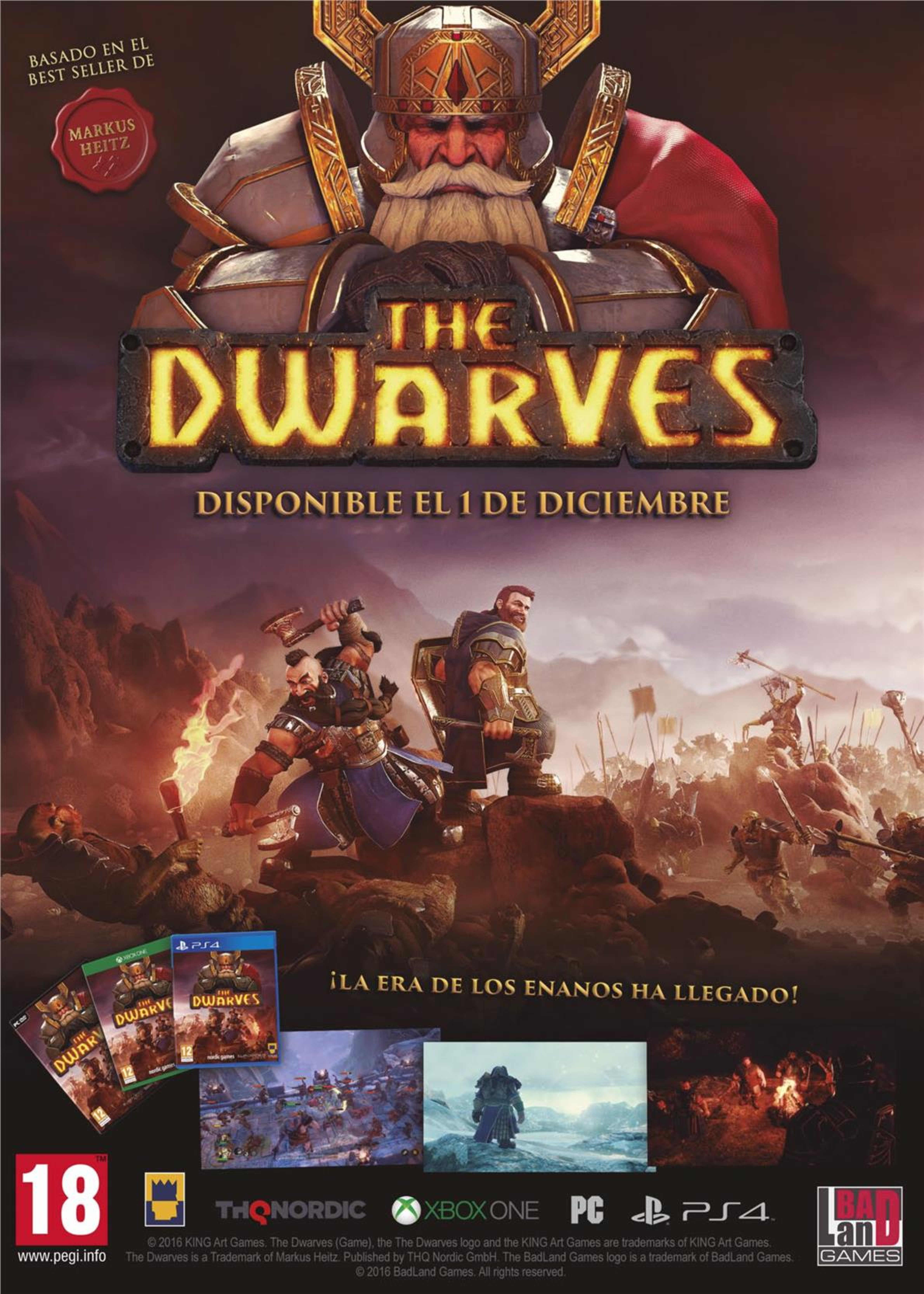
El 23 de febrero llegará a Japón la aventura del androide YoRHa 2B. Para verlo en occidente tendremos que esperar algo más.

NieR Automata, la continuación del juego de culto de PS3 y Xbox 360, sigue avanzando a buen ritmo bajo la batuta de Platinum Games y Square Enix y, aunque parece muy distinto del original, mantendrá conexiones con *NieR* (no será necesario haberlo jugado para disfrutar de *Automata*).

El juego nos pondrá al mando de YoRHa 2B, un androide que luchará contra unos seres venidos de otro planeta, que obligaron a la humanidad a refugiarse en la Luna. Nuestro objetivo será recuperar la Tierra y, aunque no se sabe mucho más de la historia, muchos lo esperamos ya con impaciencia por su atractivo visual y su frenética acción.

Y es que el sistema de combate promete ser uno de sus puntos fuertes: podremos utilizar armas como espadas de una o dos manos, guanteletes cuerpo a cuerpo o incluso un pod o pequeño artefacto que disparará desde el aire. Tendrá hasta un modo "fácil" para jugadores torpes (los combos y evasiones serán automáticos).

Aunque saldrá en PS4 y PC, los jugadores de One podemos soñar con verlo en nuestra consola, ya que Yosuke Saito, su productor, ha confirmado que estudiarán llevarlo a la máquina de Microsoft si funciona en ventas. También ha confirmado que tendrá mejoras en PS4 Pro (60 fps y gráficos 4K), una duración de 25-30 horas y que habrá una demo antes de que acabe el año. Que bien todo, ¿no? ■


BASADO EN EL BEST SELLER DE
MARKUS HEITZ
THE DWARVES
DISPONIBLE EL 1 DE DICIEMBRE
¡LA ERA DE LOS ENANOS HA LLEGADO!
18
www.pegi.info
THQ NORDIC
XBOX ONE
PC
PS4
BAD LanD GAMES
© 2016 KING Art Games. The Dwarves (Game), the The Dwarves logo and the KING Art Games are trademarks of KING Art Games.
The Dwarves is a Trademark of Markus Heitz. Published by THQ Nordic GmbH. The BadLand Games logo is a trademark of BadLand Games.
© 2016 BadLand Games. All rights reserved.

Pulsa Start





Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

"JUGANDO" A SER UN GRANDÍSIMO HIPÓCRITA

Jugando a *Final Fantasy XV*, he reparado, una vez más, no sólo en las enormes diferencias culturales que nos separan a occidentales y japoneses, sino en las diferentes formas que tienen los desarrolladores de cada zona a la hora plasmar la psicología humana y las relaciones sociales. En un momento dado del juego, Noctis tiene la oportunidad de dar un paseo con una "zagala" que, no os voy a engañar, no me podía importar menos. Un personaje secundario de tercera regional, al menos en ese punto de la aventura. Algo que comienza siendo un inocente paseo, poco a poco, se va convirtiendo en el sucedáneo de una cita, en la que la chica nos va preguntando cosas... y nosotros podemos responder de dos formas, que oscilan entre preocuparnos por ella o hacernos el loco/negar. Como podéis imaginar, si somos cuidadosos con sus sentimientos, obtendremos bonificaciones extra. Y ése es uno de los puntos que me fastidian de muchos juegos y, sobre todo, de los J-RPG: ¿por qué debemos actuar de una forma concreta? ¿Por qué se penaliza no ser "el chico bueno y cuidadoso" con los demás? Si los juegos se diseñan hoy en día teniendo en cuenta a una audiencia global, ¿por qué los estudios japoneses siguen anclados en esos patrones que, a menudo, aplican sólo ellos?

Entiendo que esto sea así en juegos como los de la serie *Persona*, que plantea cada entrega en torno a los comportamientos o inquietudes de muchos jóvenes tipo, desde la chica que quiere gustar a todos a la supersimpática que esconde algún trauma. Actuar con ellos de formas muy concretas nos permitía estrechar lazos, que nos son útiles tanto en combate como para llegar al verdadero quid de su problema y "ayudarles", sacando sus demonios afuera. Pero, ¿en un juego como *Final Fantasy*? ¿Con un personaje que no es relevante en la historia? ¿Por qué penalizar que me importen un pimiento los sentimientos de un personaje que me da igual?

En cierto modo, creo que es una de las asignaturas pendientes del desarrollo de videojuegos. Tenemos enormes mundos donde llevar a cabo infinitas tareas, gráficos capaces de transmitir emociones, físicas realistas... pero una incapacidad manifiesta para crear un mundo que, realmente, reaccione al comportamiento que queramos tener.

Algunas aventuras han flirteado con esta ilusión, como las aventuras de Telltale o, más concretamente, *Life is Strange*, en los que, en la práctica, da igual que ayudemos a un perro o salvemos a una suicida: su papel termina en el juego, hagamos lo que hagamos, quizá porque construir un mundo que realmente cambie y se amolde a nuestro comportamiento sería realmente complejo y crearía infinitas posibilidades... ¿Pero no sería maravilloso poder ser estúpidos con la chica y que el juego también nos premiara por ello? ■

« Uno de los puntos que más me fastidian de muchos juegos, sobre todo J-RPG, es... ¿por qué debemos actuar de una forma concreta? »

8



NUEVOS DATOS / ■ SIN CONFIRMAR

ThatGameCompany prepara un nuevo título

Los creadores de *Journey* trabajan en una experiencia multijugador

No tiene aún plataformas confirmadas ni título definitivo, pero ThatGameCompany, el estudio responsable de Journey, ya está trabajando en su próximo proyecto. *ThatNextGame* ("ese próximo juego"), que es el nombre en clave, llegará a lo largo de 2017 y seguirá la línea emocional que es habitual en la compañía. Por ahora, se han enseñado sólo tres artes conceptuales, que muestran una vela encendiendo otra, un cuarteto de niños dándose la mano y un monolito ancestral bajo una gigantesca nube. El único detalle específico que ha dado ThatGameCompany es que será "un juego sobre dar", pero, consultando las ofertas de trabajo que hay en su página web, se atisban algunas pistas. Será un juego con un desarrollo tridimensional que combinará mecánicas minimalistas con una narrativa emocional y un multijugador que será más vasto que el de Journey, pues buscan a gente que sepa de MMO... ■

9

NUEVOS DATOS / PS4 - ONE - PC

Iron Harvest, un RTS para todas las plataformas

La Primera Guerra Mundial como nunca antes la habías vivido.

Los amantes de la estrategia estamos de enhorabuena, ya que tras el lanzamiento de *XCOM 2*, *Civilization VI* o *Fire Emblem Fates*, en el horizonte ya se avistan nuevas propuestas del género, como Halo Wars 2 o lo nuevo de KING Art Games (los creadores de la saga *The Book of Unwritten Tales*) que han anunciado el más que interesante *Iron Harvest*.

Se ambientará en un pasado alternativo, tras la Primera Guerra Mundial, con facciones europeas consumidas por la batalla intentando conseguir la supremacía utilizando armamento ficticio e imposible para la época. Podremos elegir entre tres facciones: el Imperio Saxony (basado en la tecnología y el poder militar), la República de Polania (granjeros que solo quieren defender sus tierras) y los Rusviet (antaño una gran nación que ahora está consumida por la guerra). El juego tendrá campos de batalla muy grandes con coberturas inspiradas en las de juegos como *Company of Heroes*. Pinta muy bien, pero habrá que esperar hasta el 2018 para verlo en PS4, Xbox One y PC. ■



Campos de batalla enormes, tanques bípedos y armas imposibles mezclados con una ambientación inspirada en la obra del artista Jakub Różalski.





10

NUEVOS DATOS / XBOX ONE

Xbox One aumenta su catálogo retrocompatible

Mass Effect, Blue Dragon o Lost Oddissey, los últimos en sumarse a una lista que no para de crecer...

En noviembre del año pasado, Xbox One recibió una actualización que le permitía ejecutar algunos títulos de Xbox 360. El listado inicial de juegos compatibles apenas superaba el centenar de títulos, pero ha ido creciendo considerablemente en estos 12 meses. Además de como reclamo (si comprabas ciertos juegos de One te regalaban su "precusor" en Xbox 360, como el caso de *Fallout 4* con *Fallout 3* de regalo, o de *Gears of War Ultimate Edition*, que incluía toda la serie), la retrocompatibilidad sirve para descubrir, o rejugar, algunas de las joyas de la anterior generación. Desde ahora mismo, grandes RPG como *Lost Odyssey*, *Blue Dragon* o la trilogía *Mass Effect* son compatibles con Xbox One. Además, De hecho, si os suscribís al servicio EA Access de One, recibiréis los tres *Mass Effect* y todos sus DLC (además de videojuegos de esta generación como *Dragon Age Inquisition*, *Unravel* o *Battlefield 4*). La retrocompatibilidad no es algo que venda consolas, pero nunca está de más tener grandes juegos tan a mano. ■









Blue Dragon, un inolvidable juego de rol con combates por turnos.

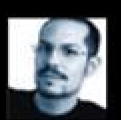


La trilogía de *Mass Effect*, gran aperitivo para *Andromeda*.

Sandbox



Por **David Martínez**
@DMHobby



LA GUERRA CONVERTIDA EN ENTRETENIMIENTO

Erasmo de Rotterdam, el principal representante del humanismo, decía que "la guerra es dulce para aquellos que nunca la han experimentado". Y me parece una frase muy sabia.

En el terreno de los videojuegos, el trasfondo bélico es algo muy común. Desde aquel primitivo *Combat* para Atari 2600 hasta los simuladores actuales, como la saga *ARMA*, tenemos un amplísimo abanico de ejemplos. Desde un heroísmo casi pulp al dramatismo de, por ejemplo, *Spec Ops The Line*, en que la verdadera batalla se luchaba en la cabeza de los protagonistas.

Los jugadores son cada vez más adultos, y comienzan a plantearse sus motivaciones y el trasfondo moral de sus juegos. Y eso ha provocado que algunas voces se alcen en contra de *Battlefield 1* por "frivolizar" un escenario real, como la Primera Guerra Mundial. De hecho, se plantea si algo tan serio como un conflicto armado —en particular uno cuyo número de bajas fue tan alto— se debe utilizar en la industria del entretenimiento.

Jamie Gray Hyder ha dado una respuesta muy interesante. ¿Que quién es esta mujer? Pues se trata de una actriz de 31 años a la que podéis reconocer en algunos capítulos de la serie True Blood, de HBO, o en Graceland. Por cierto, también es la responsable de ponerle voz y rostro a Nora Salter, nuestra compañera durante la campaña de *Call of Duty Infinite Warfare* (cuyo análisis podéis leer unas páginas más adelante). La cuestión es que ,en respuesta a la entrevista realizada en la web Task and Purpose (de temática militar) contesta a esta misma cuestión. "Hemos estado interesados en esta forma de entretenimiento desde que nacimos como especie. Puedes retroceder en el tiempo hasta la lucha de gladiadores en la arena. Es algo que casi resulta un deseo carnal en los humanos". Jamie Gray Hayder añade "tenemos a gente ahí fuera luchando por nuestro país, y queremos mostrar cómo es eso a través de una ventana. Mientras que, obviamente, se trata de algo muy diferente a la vida real, puede ofrecer una idea a los jugadores de cómo es estar en el frente."

Me parece una explicación tan válida como la cita de Erasmo con la que he arrancado.

De hecho, considero que la mayor parte de los juegos no trivializan las guerras en las que se han inspirado, sino que rinden un homenaje a los héroes que lucharon en ellas. Estamos frente a la versión más actual de las gestas —desde el Cantar del mío Cid a la novela Un puente muy lejano, de Cornellius Ryan— en que se celebraba la valentía de los soldados. Mejor que hablar del valor que tuvieron "nuestras tropas" es colocarnos en su lugar, por un momento, y sometemos a las mismas decisiones. Por un segundo, podremos entender su sacrificio, desde la postura que recordaba Erasmo.

“La guerra como entretenimiento es algo que resulta "casi carnal" según la actriz Jamie Gray Hayder, de Call of Duty Infinite Warfare”

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD



@Javi_Abad_HC

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Battlefield 1 — Multi
3. Gears of War 4 — One-PC
4. Rise of the Tomb Raider — Multi
5. Forza Horizon 3 — One-PC
6. FIFA 17 — Multi
7. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
8. Call of Duty: Infinite Warfare — Multi
9. Watch Dogs 2 — Multi
10. Final Fantasy XV — Multi



BATTLEFIELD 1. Tenía ganas de volver a una ambientación histórica, aunque reconozco que dudaba si la I Guerra Mundial funcionaría.

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Final Fantasy XV** — Multi
2. Uncharted 4 — PS4
3. Gears of War 4 — One-PC
4. Dragon Quest Builders — PS4-Vita
5. LEGO Dimensions — Multi
6. Monster Hunter Generations — 3DS
7. Dragon Quest VII — 3DS
8. Titanfall 2 — Multi
9. Attack on Titan: Wings of... — Multi
10. Odin Sphere Leifthrasir — PS4-Vita



FINAL FANTASY XV. Puede que se haya demorado unos cuantos años, pero, desde *FFX*, no había esperado tanto un juego de la saga.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Metal Gear Solid V — Multi
3. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
4. Battlefield 1 — Multi
5. Bloodborne — PS4
6. CoD: Modern Warfare Remast... — Multi
7. Dishonored 2 — Multi
8. Deus Ex: Mankind Divided — Multi
9. Gears of War 4 — One-PC
10. Destiny: Los señores de hierro — Multi



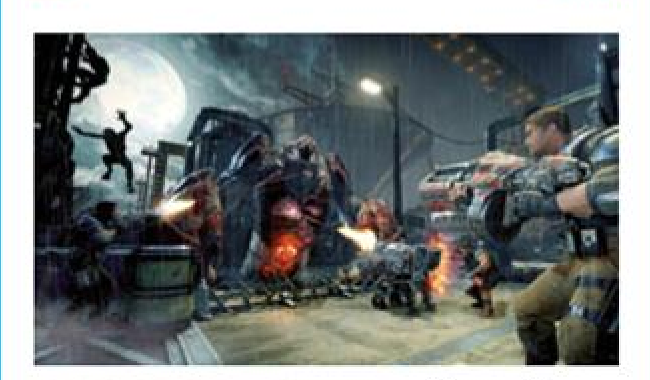
MODERN WARFARE REMASTERED. Supera a la entrega de *Call of Duty* de este año en el realismo del multi y la épica de la campaña.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Monster Hunter Generations** — 3DS
2. Forza Horizon 3 — One-PC
3. Yakuza 5 — PS3
4. Uncharted 4 — PS4
5. Resident Evil 4 — Multi
6. Gears of War 4 — One-PC
7. Rare Replay — One
8. Super Hang-On — Multi
9. Mafia III — Multi
10. Deus Ex: Mankind Divided — Multi



GEARS OF WAR 4. He convencido a mi hermano para comprarse una One y los vicios a sus juegos cooperativos van a ser legendarios.

BORJA ABADÍE



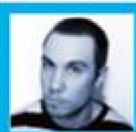
@BorjaAbadie

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** — Multi
2. Fallout 4 — Multi
3. Gears of War 4 — One-PC
4. Final Fantasy XV — PS4-One
5. Uncharted 4 — PS4
6. Dishonored 2 — Multi
7. Yakuza 5 — PS3
8. Inside — Multi
9. XCOM 2 — Multi
10. Mafia III — Multi



MAFIA III. Puede que no sea el sandbox más completo, pero la ambientación es soberbia y la BSO, una de las mejores de la historia.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Dark Souls III** — Multi
2. Skyrim: Special Edition — Multi
3. Metal Gear Solid V — Multi
4. Doom — Multi
5. Bloodborne — PS4
6. Batman Arkham Knight — Multi
7. Sombras de Mordor — Multi
8. Mad Max — Multi
9. Uncharted 4 — PS4
10. Transformers Devastation — Multi



DARK SOULS III. A pesar de los juegos que tengo pendientes, a veces, vuelvo a *DS*. Esta vez, tengo una excusa: *Ashes of Ariandel*.

El atracón otoñal está siendo de órdago, pero se hace lo que se puede para degustar todo lo que sale.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Doom** — Multi
2. Fallout 4 — Multi
3. Uncharted 4 — PS4
4. Quantum Break — One-PC
5. The Evil Within — Multi
6. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
7. Deus Ex: Mankind Divided — Multi
8. Dragon Quest VII — 3DS
9. Dishonored 2 — Multi
10. Dragon Ball Xenoverse 2 — Multi



DRAGON BALL XENOVERSE 2 entra por los pelos en mi lista. Es demasiado continuista, aunque explorar Conton City me ha molado.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Ace Attorney - Spirit of Justice** — 3DS
2. Dragon Quest VII — 3DS
3. Fire Emblem Fates — 3DS
4. Xenoblade Chronicles X — Wii U
5. Tokyo Mirage Sessions #FE — Wii U
6. Super Smash Bros — Wii U
7. SteamWorld Heist — Multi
8. Chase: Cold Case Investigations — 3DS
9. Devil Survivor 2: Record Breaker — 3DS
10. The Walking Dead: Michonne — Multi



CHASE. El sucesor espiritual de *Hotel Dusk* me ha dejado con ganas de más, y creo que tiene potencial para sumar más entregas.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

LABIOS SELLADOS, CORSÉS Y AGENDAS DE GRANITO

Entrevistar a desarrolladores es como lanzar una moneda al aire: nunca sabes si saldrá cara o cruz. Este mes, he tenido la ocasión de hablar con los responsables de *The Last Guardian* y *Resident Evil 7*, y las sensaciones han sido muy dispares. Conversar con Fumito Ueda fue como hacerlo con un monolito de piedra, retraído y hasta hastiado del mundo. Las preguntas rebotaban como contra un frontón. Por el contrario, hacer preguntas a los artífices de la resurrección del gran pionero del survival horror (Jun Takeuchi, Masachika Kawata y Koshi Nakanishi) fue una empresa más productiva, aunque tampoco idílica.

Me atrevería a decir que el de la entrevista es el género más difícil y frustrante en la industria de los videojuegos, por la cantidad de cortapisas que lo condicionan. Para empezar, el tiempo suele estar muy limitado, con huecos que suelen ser de diez o quince minutos. Esto se agrava cuando hablas con desarrolladores japoneses, que precisan de un traductor, lo que implica gastar la mitad del tiempo y conlleva una más que segura pérdida del sentido exacto de las palabras originales, en uno y otro sentido. Peor aún es el hecho de que las charlas estén vigiladas por un relaciones públicas que da la matraca y te corta automáticamente a poco que te salgas del guión de preguntar por el juego que esté siendo motivo de promoción. No creáis que no intentamos preguntar cómo será el remake de *Resident Evil 2*... Además, los equipos de comunicación trabajan con unos calendarios de anuncios muy sesudos, por lo que si preguntas por hipotéticos modos de juego o personajes que no hayan anunciado, por ejemplo, te dan largas. Luego, también dependes de la propia elocuencia o la simpatía del interlocutor para contarte cosas interesantes. No son pocos los que, tras una veintena de entrevistas en un mismo día, te hablan con desdén.

Ahora bien, en oposición a eso, mi visita a Osaka para ver *RE7* me ha dejado uno de los mejores momentos que he vivido en el mundillo. En una cena informal, pude pedir a Kawata el deseo de que Capcom haga un remake de *Resident Evil 3*. ¿Su respuesta? Risas... y un detalle interesantísimo: hacerlo costaría 40 millones de dólares. Por su parte, Takeuchi, que se considera el padawan de Hideki Kamiya, se soltó con el inglés y nos contó a varios periodistas cosas jugosas, como que "*Deep Down* is deep down" (profundo), porque el motor Panta Rei les venía grande a PS4 y Xbox One. ¿Y tiene potencia Nintendo Switch para mover *RE7*? Según él, no. ¿Por qué no va a haber un *Monster Hunter* de salida para impulsar a la consola en Japón? Porque la directriz es vender juegos en consolas asentadas, y no al revés. Hablamos hasta de lo que implica ambientar una saga clásica en el futuro. Así, sin cortapisas, da gusto, y le habríamos preguntado mil cosas más.

«Tiempo limitado, traducciones, relaciones públicas, calendarios de anuncios... Son muchas las cortapisas que condicionan las entrevistas»



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón >>



¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Noviembre ha sido una mina de noticias surrealistas: filtraciones imposibles, consolas en peligro de extinción, escándalos sexuales... y lo mejor es que la mayoría son ciertas. ¿Sabrás decir cuáles?

1

EL PRESIDENTE TRUMP PROHÍBE LAS CONSOLAS NEGRAS EN EE.UU.

Mientras el planeta sigue consternado por la inesperada victoria de Donald Trump, el debutante Ejecutivo republicano ha anunciado la expulsión inmediata de todas las plataformas de producción extranjera que, "casualmente, son negras", afirma el jefe de gabinete de la Casa Blanca, Reince Priebus. Así pues, la comercialización de videoconsolas en Estados Unidos quedará limitada a Xbox One S y la futura Scorpio, con el fin de favorecer el consumo de productos de fabricación patria. Para evitar que los estadounidenses se comuniquen online con usuarios ilegales de Méjico, Trump construirá "un gigantesco muro de Facebook para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas".

■ ME ACABO DE QUEDAR BLANCO ■ ESO, DADLE MÁS IDEAS

Pág. 24



Pág. 28



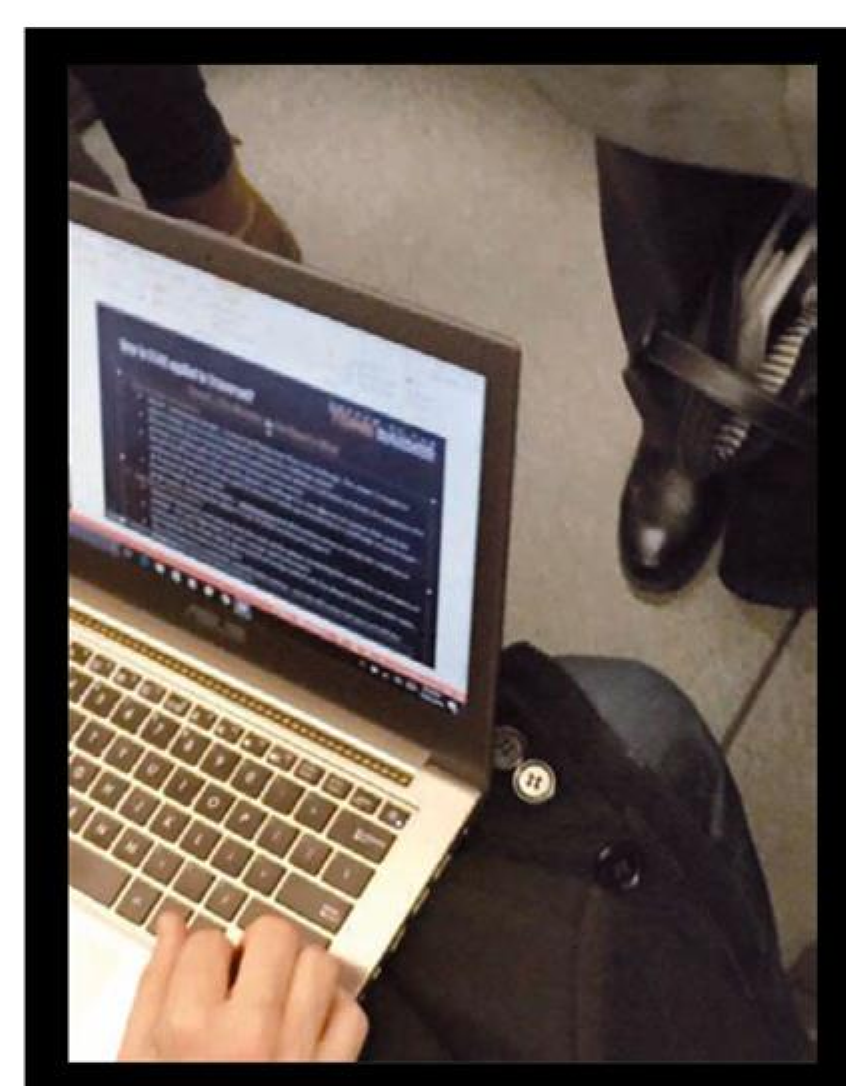
Pág. 33



¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



FILTRADO EL NUEVO TOMB RAIDER POR UN DESCUIDO EN EL METRO

2

Ya ni se puede viajar tranquilamente en metro sin comerte un "spoiler" como el título de la próxima aventura de Lara Croft, sobre todo si eres uno de esos cotillas que van echándole el ojo al periódico del señor que va sentado... o a su portátil abierto mientras consulta diapositivas confidenciales. Es lo que iba haciendo este empleado de Eidos Montreal, la misma ciudad canadiense donde tuvo lugar la surrealista filtración, cuando un pasajero cotilla tomó una foto de la pantalla y la subió a Reddit. Si el documento es verídico, la secuela de *Rise of the Tomb Raider* llevará por título *Shadow of the Tomb Raider*, dato que ya ha sido confirmado por una segunda fuente. Casualmente, un empleado de Ubisoft Montreal tuvo un despiste parecido hace tres años con un Powerpoint de *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Sin duda, el medio de transporte más seguro en esa ciudad va a ser el taxi.

☐ VAYA "FAIL" ☐ VAYA "FAKE"

3



¡Manos arriba, esto es un atraco! Revende su NES Mini por 80.000 $

La especulación provocada por el insuficiente stock de Nintendo Classic Mini: NES ha desatado la locura en Wallapop, pero el caso más extremo se ha dado en eBay: 74.775 € por una consola de 60 €. Llegáis tarde, nos la acabamos de pillar.

☐ QUÉ MAMO-NES ☐ PREFIERO NO CREÉRMELO

BLIZZARD PROMETE INCLUIR A UN PERSONAJE LGBT EN OVERWATCH

Lo prometieron y lo cumplirán muy pronto: el colectivo de lesbianas, gays, bisexuales y personas transgénero tendrá representación en el plantel de personajes del shooter revelación del año, y no es *Infinity Warfare*. Así lo ha confirmado Michael Chu, guionista principal de *Overwatch*, durante la Blizzcon 2016: "Como ya dijimos, la diversidad e integración de todo tipo de personas es muy importante para nosotros". De hecho, confirmó que ya hay héroes y heroínas pertenecientes a este colectivo (¿Zarya?), cuya diversidad de género, raza, nacionalidad y religión sigue creciendo; Sombra, por ejemplo, ha sido la primera latinoamericana en sumarse. A ver si el nuevo personaje LGTB es español y nos invita a las fiestas del Orgullo Gay.

☐ BLIZZARD SÍ QUE ENTIENDE ☐ NO ENTIENDO: ¿QUE ZARYA QUÉ?



4

GAME FREAK ADMITE QUE DISEÑÓ A LOS **NUEVOS POKÉMON** POR LAS RISAS

Las criaturas más estrambóticas del recién lanzado *Pokémon Sol y Luna* fueron fruto del cachondeo, según han reconocido sus propios creadores en una entrevista concedida a Kotaku. Eso explicaría la naturaleza de ciertas formas de Alola, como ese Dugtrio de rubiazas de L'Oréal ("porque yo lo valgo"), un castillo de arena (Palossand), un pájaro metido a bailaor flamenco (Oricorio), un hacha con patas (Código Cero) o un saco con forma de Pikachu (Mimikyu), aunque nos ha faltado el Arbok de Alola haciéndole la "cobra" a Chenoa. En cualquier caso, el que se lleva la palma -o la palmera- es el Exeggutor kilométrico que, como ya sospechábamos, fue el diseño con el que más risas se echaron Junichi Masuda y Shigeru Ohmori: "Queríamos aportar un elemento cómico al 20º aniversario". Se confirma que la hierba de Alola no es sólo de adorno.

■ **AHORA LO ENTIENDO TODO** ■ **ESFUMAOS**



El Ministerio de Industria multará a quien no tenga un televisor 4K antes de 2018

La transición a la resolución Ultra HD deberá ser inminente: poco más de un año es el tiempo límite fijado por Industria para adaptar nuestros televisores a PS4 Pro y Project Scorpio, bajo pena de 2.000 a 3.000 € para quien no lo haga antes de enero de 2018.

☐ **LA MULTA SERÁ COMPRARLA** ☐ **4K-PONES OS VOY A DAR**





7 UN ESTUDIO REVELA QUE **LA ACTUAL GENERACIÓN NO EXISTE**

Hay quien se lo venía olisqueando, pero ahora se ha comprobado científicamente. Una investigación de la Universidad de Wisconsin ha descubierto que la octava generación de consolas de sobremesa ha sido una mera ilusión creada por las grandes compañías. Según el informe, "ha sido una expansión de pago de la anterior generación basada en remasterizaciones de PS3, 360 y Wii en lugar de nuevas entregas palpables", y cita una nutrida lista de ejemplos como *GTA V, The Last of Us, Borderlands, God of War III, Skyrim, RE 5 y 6, Kingdom Hearts HD 2.8, Zelda: Twilight Princess HD, Beyond: Dos Almas, Heavy Rain* y un largo etcétera. La investigación concluye con la siguiente reflexión: ¿Será la novena generación una "Definitive Edition" rebobinada de la octava?

■ **¿Y LA NOTICIA?** ■ **A VER, PASAD EL LINK**



ABREN EL PRIMER "CIBER" DE REALIDAD VIRTUAL EN MADRID

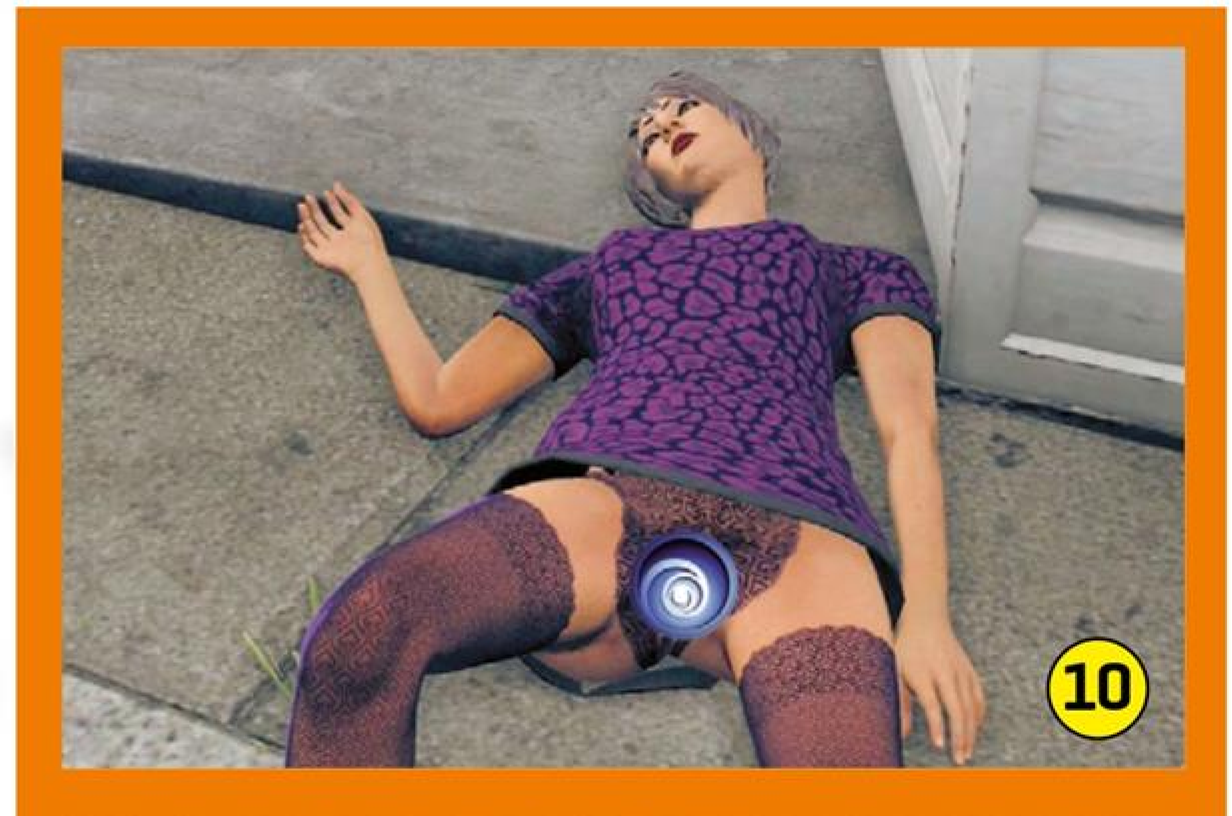
Se llama CiVR y es como una sala recreativa de barrio de los ochenta y noventa, pero adaptada a la nueva realidad de nuestros tiempos, o sea, la virtual. Se trata de un local modesto situado en la calle Marcelino Álvarez nº 33 de Madrid, entre Las Ventas y Alcalá, aunque en seguida nos perderemos en los mundos interactivos de HTC Vive, el único dispositivo que tienen operativo de momento. Las tarifas van desde los 12 € por media hora para dos personas hasta los 20€ por una hora para grupos de cuatro o un poco más si vais en fines de semana o festivos; en su web **civr.eu** están todas las tarifas y el catálogo de juegos. Si la idea prospera, podríamos ver más "CiVRs" en otras ciudades, y es una buena solución para probar la tecnología interactiva del momento si el contenido de tu cartera es más virtual que real. Igual montamos uno en la redacción y os cobr... Vale, no.

☐ **PILLO SITIO** ☐ **OS LEO CON LAS GAFAS DE FICCIÓN VIRTUAL**



Wii U dejará de fabricarse de forma inminente; bueno, no. Bueno, sí. El portal Eurogamer anunció el cese de la producción de Wii U, pero Nintendo lo desmintió después; ahora, Nintendo Japón confirma que sí, pero nosotros creemos que no dejará de fabricarse jamás.

☐ **ES UN GLITCH DE FÁBRICA** ☐ **MÁS BIEN UN SWITCH**



UN JUGADOR ENCUENTRA UNA VAGINA EN WATCH DOGS 2 Y SONY LE EXPULSA

El nivel de detallismo visual de Ubisoft le ha costado el "baneo" de PSN a un usuario que ejerció de periodista gráfico (y tan gráfico) en una versión anticipada de *Watch Dogs 2* y compartió lo que vio: el órgano genital de una viandante perfectamente renderizado. Sin embargo, la prohibición de compartir contenidos sexuales en PSN obligó a Sony a suspender durante un mes la cuenta de @Swizzasaur, aunque la presión popular ha provocado el levantamiento de la sanción. PubisSoft ha pedido disculpas públicas por su osadía y ha procedido a eliminar toda referencia vaginal mediante una actualización. He estado a punto de decir que Ubisoft se "raja", pero no quiero que Hobby Consolas me despida ya del todo.

■ **NOS QUEDAMOS SIN "WATCH COCKS 3"** ■ **¿PERO QUÉ C***?**

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE DEPONIA PARA PS4

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias de *Deponia* para PS4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 304

1 Verdadero **2** Falso **3** Falso **4** Verdadero **5** Verdadero
6 Verdadero **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Verdadero **10** Falso

GANADORES de un juego **Moto Racer** (HC 304)

▸ Laura Diego Donaire ▸ Carlos Romeo Muñoz ▸ Lucía González Bravo

LA COMUNIDAD

Vuestra red social de papel donde opinar, votar y crear.



Que si Nintendo hace las cosas bien con Switch, jugar va a ser un "non-stop": en el descanso del curro, el metro, la cama... Antonio EL

Y no te olvides del avión, pero no sólo los pasajeros, sino también el piloto. Ese mando está hecho para jugar a *Pilotwings* o *Star Fox* en cabina... o a dobles con el copiloto y su Joy-Con. La escena se descartó finalmente del tráiler porque acabó mal: *Death of the Wild*.

Ahora que DICE le ha cogido el gusto a las guerras antiguas podrían desarrollar *Battlefield: Spain Civil War*. Mike Rockmero
Para serte franco (je), has triunfado. La expansión Transición incluirá una misión fallida con tanques, y el pack Legislatura XII empezará con la guerra en el Comité Federal del PSOE.

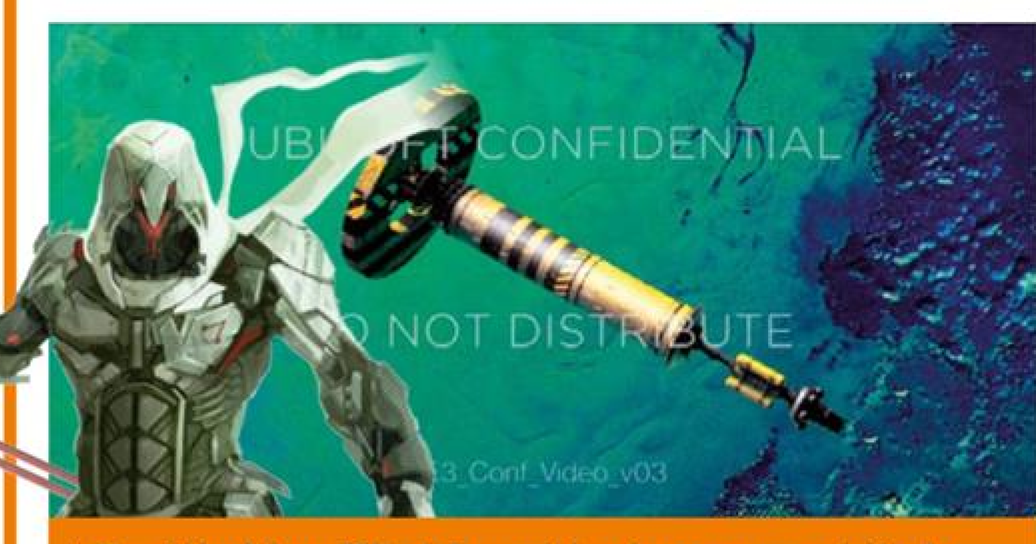
Poder jugar gratis a *Overwatch* durante todo un fin de semana. Topster
A ver si Blizzard se anima a repetirlo el "finde" de Nochebuena para librarnos de comidas y cenas familiares.

***Destiny*, de lo mejorcito en esta generación junto al *GTA*. Espero que la secuela mejore la historia y le den profundidad. Ramonses1 (Web)**
Pues puede que Bungie presente ese *Destiny 2* en la PlayStation Experience de diciembre... si no nos trolean.

Que POR FIN llegue *The Last Guardian*. Todavía no me creo que vaya a ocurrir de verdad. Belén Maui
Ah, ¿que no te has enterado...? Se ha vuelto a retrasar media hora porque Fumito Ueda tiene dentista el día 6.

Volver a disfrutar como niños de nuestra NES, ahora en tamaño mini. Rubén Cañas
Qué vueltas da la vida: antes éramos nosotros los "minis" y le llenábamos de babas los cartuchos; ahora babeamos de nostalgia... y por la edad.

Mi pared con los 25 pósters del mes pasado. Para el siguiente aniversario me compro otra casa. Israel Santiago Vargas
Con que te compres otras 300 revistas será suficiente, aunque igual en 2041 los quioscos son Starbucks... Si es así, os regalaremos 25 muffins.



Que Ubisoft haya "filtrado" su próximo juego en una misión de *Watch Dogs 2* donde puedes hackear sus oficinas. Me parece una forma súper original de reírse de las filtraciones. Fermín Gamboa

Según Ubileaks, *Pioneer* sería un juego de ciencia ficción espacial y el próximo *Assassin's Creed: Osiris* se ambientaría en Egipto. Ya falta menos para un *Assassins's Creed: Infinity* ambientado en el espacio.



Que cada vez se vendan más ediciones coleccionista de un juego sin el juego incluido. ¿Qué será lo próximo? Pedro Juan Díaz

Si te refieres a la Edición Coleccionista de RE7, lo "próximo" ha sido sustituir el juego por un dedo USB, y encima sin la mano, para que el "fuck you" sea más sutil. Y sumémosle *Mass Effect: Andromeda* y su coche Nomad teledirigido... para hacer un alunizaje en la tienda.

Que el destino del mundo vaya a cambiar durante los siguientes cuatro años y la III Guerra Mundial llegue antes que *Kingdom Hearts III*. Pablo L. Guerero
Eso dalo por descontado aunque la guerra estalle en décadas. De hecho, *KH III* es lo que mantiene la paz mundial hasta que se abran las reservas.

Que los youtubers impriman consolas en 3D como la Nintendo Switch para vacilarnos. Paco Estopa
Están jugando a ser dioses... Pues que vayan imprimiendo el *Half-Life 3*.

Tener una PS4 desde las Navidades pasadas y que saquen ahora la PS4 Pro. Rubén Cañas Muñoz
Hazte el tonto como la abuela del anuncio de la Lotería y dile a tu familia que te ha tocado una Pro para que entre todos te paguen una TV 4K.

No encontrar a el libro de Hobby Consolas en la librería local. Cristian Losada
Eso es que lo están usando todos los estudiantes de periodismo para su trabajo de clase (para procrastinarlo).

Que todos los malos sean rubios oxigenados extravagantes, entre Trump y Pagan Min de *Far Cry 4*... ¡Vaya tela! Jonathan Arcas
Todos nos volveríamos villanos si el peluquero nos quemase el pelo: los chicos del maíz, Majin Vegeta, Draco y Lucius Malfoy, Bardem en Skyfall, Justin Bieber, Karmele Charmander...

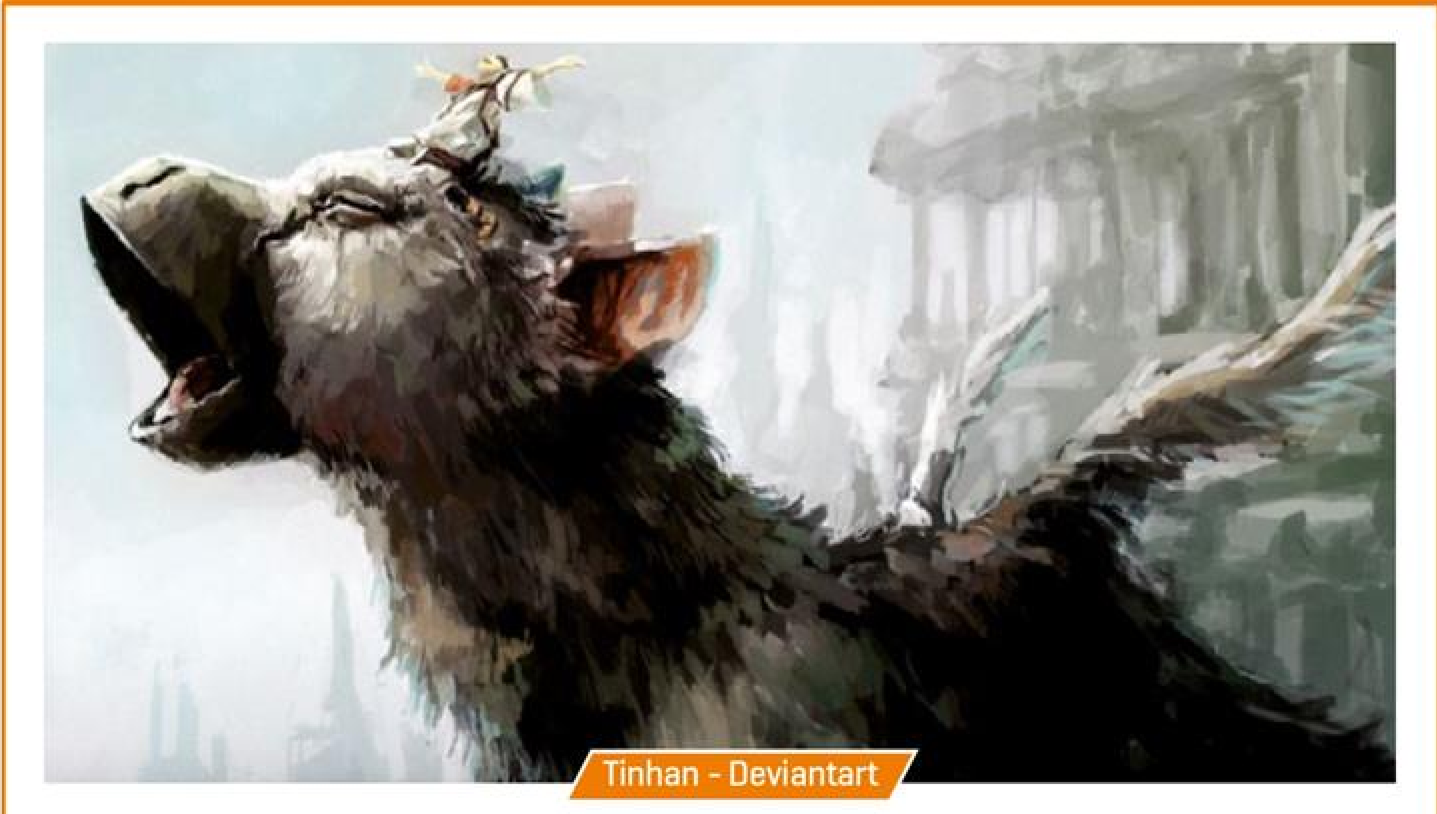
Que ya no incluyáis trucos en las revistas. Eduardo AC DC
¿Cómo que no? Ahí va uno: escribe *Final Fantasy XV* en Google Translate y tradúcelo al latín. ¡El resultado te sorprenderá! En serio, probadlo...



Lo que ha ocurrido en Game, donde, a pesar de tenerla reservada desde el verano, hay gente que se ha quedado sin NES Classic Mini. Y a ver si Sony se anima con una PS One Mini... Pietro Sánchez

Menos mal que para eso están los buenos ciudadanos donando sus consolas en webs de reventa a precios simbólicos: lástima que la reposición de stock os haya reventado la obra caritativa, ¡guapis!

GALERÍA FANART



Tinhan - Deviantart



Elintan - Deviantart

VIÑETA CONSOLERA

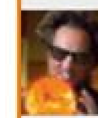
!!UAAAHHHH¡¡¡
¡ESE CONDENADO DE SANTA CLAUS Y SUS MALDITAS CONSOLAS FALSAAAAASSS!!!
¡UN AÑO YA ME HUMILLÓ CON AQUELLA "WIWI"
...PERO NO CONTENTO CON AQUELLO LO VOLVIÓ A HACER CON LA "WI-YU"
...Y ESTA VEZ ME QUIERE REMATAR CON LA "NINTEMO SWICHY"¡¡
...VAYA,..,JE JE, QUE PRIVILEGIO. ¿ESA NO ES LA CONSOLA NUEVA QUE SALE EL AÑO QUE VIENE...?

LO MEJOR DEL TIMELINE



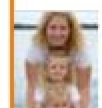
Rafa Fernández FACEBOOK

“Cuando vaya a la tienda y me digan que la Edición Coleccionista no incluye el juego y cuesta 90 €, yo les responderé que he llevado la cartera Edición Coleccionista que no incluye dinero.”



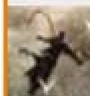
samusaran WEB

“¿Nominados a Mejor actuación? ¿Juntar Mejor juego para móviles y portátiles en uno? Los Game Awards dan cada vez más pena.”



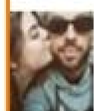
Daniel Pita FACEBOOK

“*Pokémon* es la franquicia a la que mejor le ha sentado el paso del tiempo. La crítica sin fundamento es pura envidia.”



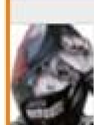
Xinese_Man WEB

“Viendo el comportamiento de la gente jugando a *B1*, me da que los niños rata de *CoD* se han pasado a *B1* para hacerse los maduros.”



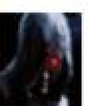
José A. Molina FACEBOOK

“Cometer delitos informáticos, incluso a civiles: BIEN. Matar a diestro y siniestro: BIEN. Mostrar una vagina y unos senos: MAL.”



Dankerie WEB

“*Dishonored* fue una de las más gratas sorpresas de la pasada generación y no tenían necesidad de variar demasiado la fórmula.”



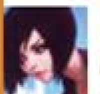
Assassin WEB

“Prefiero una consola potente que aguante un buen tiempo y se le pueda sacar provecho a pillarme una desfasada por 200 € menos y estar sacando revisiones.”



Daniel Truchado FACEBOOK

“(*NES Mini*) Qué asco de gente: si quieres ganar dinero, trabaja y no especules. Luego esos son los que se quejan de los corruptos.”



Dominikpr WEB

“Osiris fue el nombre en clave de una IP de Ubisoft que nació como un nuevo *Prince of Persia* y se descartó. Dudo que el próximo *AC* se llame Osiris, pero quién sabe.”

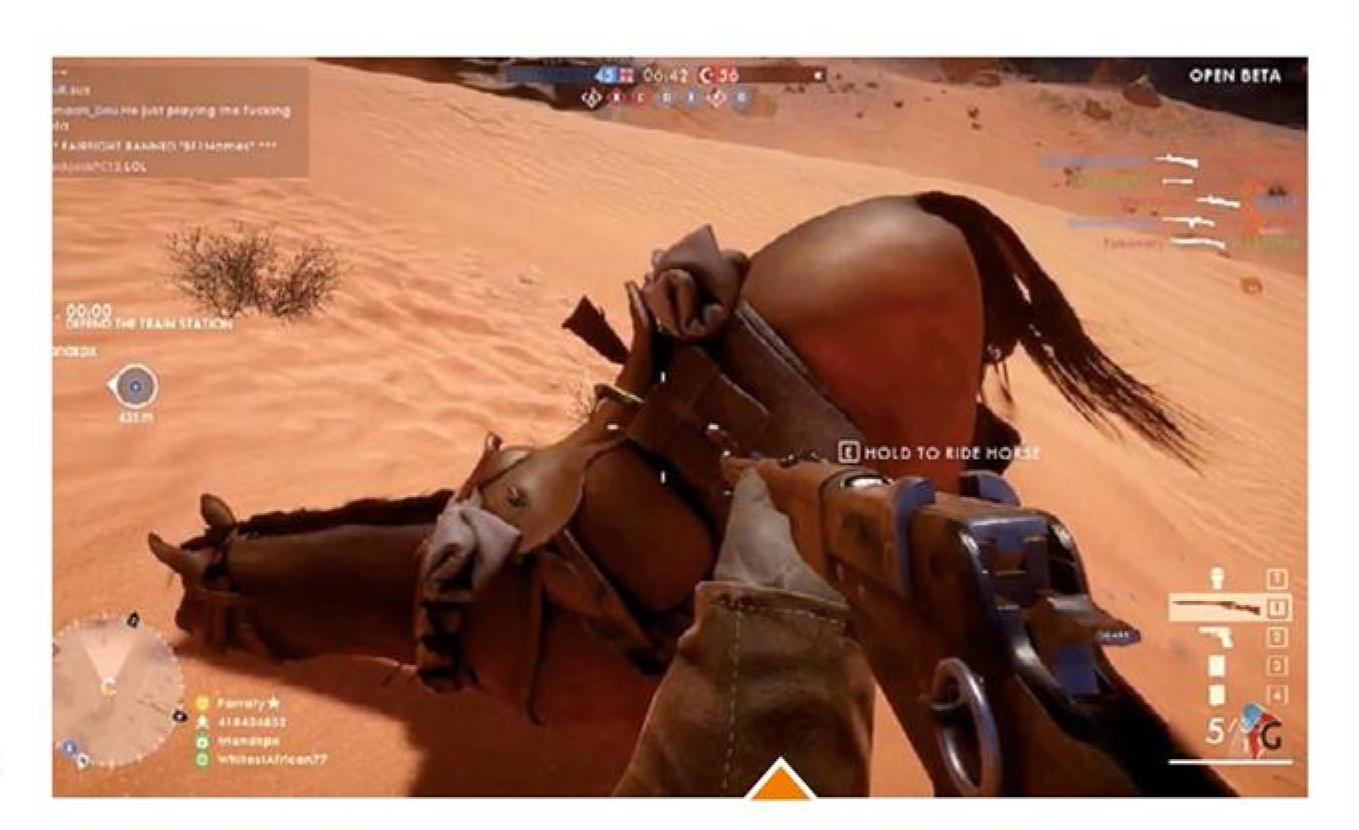


Michael Contreras FACEBOOK

“*Kingdom Hearts* es magia Disney pura, el 2 sube muchísimo el "hype" y se notan las mejoras en combates, y el *BBS* te deja con ganas de saber qué pasará en el 3, que va a ser el juego del siglo.”

EL MUSEO DE LOS ERRORES

Algunos los llaman fenómenos inexplicables, serendipias o pareidolias... pero son "bugs" como el sombrero de un picador.



Y ASÍ NACIÓ EL CUBISMO



Aprovechando el lanzamiento de la *Skyrim: Definitive Edition*, repasamos uno de los fallos más hilarantes que nos ha dado Tamriel: la mujer que vivía dentro de un cubo.

The E. Scrolls V: Skyrim (Bethesda)

Vas a hacer la colada y te encuentras a una muchacha ya "colada" por error en un barreño de madera, que encima conversa contigo con total normalidad; son cosas que pasan en mundos de fantasía medieval. Si no sigue ahí dentro en la remasterización, que nos devuelvan el dinero.

RESACÓN DE CABALLO

Ser corcel durante la Primera Guerra Mundial provocó que algunos acabaran hundiendo sus penas en la arena de batalla, como este avergonzado jamelgo caído en combate.

Battlefield 1 (DICE)

Tras someter la imagen al análisis de nuestro veterinario, caben tres posibilidades: que haya perdido las llaves del establo y las esté buscando bajo tierra, que se haya declarado objetor de conciencia y no quiera saber nada más de rifles ni sables, o que simplemente se haya quedado dormido en una mala postura. A todos nos pasa.





CUANDO TE HACKEAS A TI MISMO

Mirad lo que le ha ocurrido a Marcus Holloway por ir de "way" y robar una moto por encima de sus posibilidades. Tras colisionar contra un vehículo mal estacionado, saltó catapultado para acabar sobrevolando la misma ciudad que con tanto esmero se dedica a hackear. "Karma is a bitch".

Watch Dogs 2 (Ubisoft)

San Francisco tiene muchos "bugs" que Chicago, pero eso no quita que podamos disfrutar de fallos tan divertidos como éste para disfrutar de unas vistas privilegiadas durante unos segundos... antes de estamparnos contra el suelo. Hackers más altos han caído, como los del Celebgate.



YOUTUBER DEL MES



Sara Piñeiro
SARINHA

Sarinha es una jugadora natural de Vigo que se ha convertido en una de las youtubers más conocidas desde que empezó a subir vídeos de *Call of Duty* hace casi seis años, aunque su mayor subidón de popularidad se produjo con *Minecraft*, sin quitarle mérito a su mítico skin de Spider-Cerdo. Gracias a su naturalidad ante la cámara y su vitalidad y cercanía a la hora de narrar sus gameplays, Sara acabó dejando su trabajo en un colegio para dedicarse plenamente a YouTube, y lo cierto es que no le ha ido precisamente mal, pues ya ronda los 2.700.000 suscriptores. Es Hora de Aventuras, o como canta en su canal, "Hora de Sarinha".

▸**YOUTUBE:** Sarinha ▸**TWITTER:** @Sarinha_3

LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **2.360**



La guerra definitiva: ¿Cuál ha sido el mejor shooter del año?

1 BATTLEFIELD 1

54 % DE VOTOS

Se los ha ventilado a todos, y eso que EA y DICE llegaron a temer que la Primera Guerra Mundial no atrajese al público acostumbrado a aniquilar nazis, pero donde pusieron el ojo, han puesto la bala. Su éxito en crítica y ventas es rotundo: casi 3,5 millones de copias vendidas en su primera semana y un 54% de vuestros aplausos.

2 OVERWATCH

26 % DE VOTOS

La sorpresa del año la ha dado Blizzard con su primera IP nueva en 17 años, que ya se ha convertido en fenómeno multijugador gracias a su amplísima variedad de personajes, armas y mapas, aunque se ha tenido que conformar con la mitad de votos de *Battlefield 1* por su ausente campaña.



3 OTROS: DOOM, DESTINY, RAINBOW SIX

11 % DE VOTOS

La categoría "Otros" ha logrado desbancar a *Titanfall 2*, que incluimos en la encuesta como uno de los tres mejores shooters del año por su nota media global, pero el resurgir de *DOOM* ha recibido más apoyos, seguido de *Destiny, Rainbow Six Siege* y *Gears 4*. Pobre *CoD: Infinite Warfare*...

4 TITANFALL 2

9 % DE VOTOS

El titán de Respawn y EA ha perdido la batalla en nuestra encuesta, pero se ha ganado nuestros respetos con un equilibrado multijugador y una campaña espectacular aunque de "mecha" corta. Aun así, parece que el futurismo no tiene nada que hacer contra el siglo pasado, ni los mechas contra las caballerías.

LA PREGUNTA TONTA

¿Qué **objeto de deseo** comprarías a cualquier precio... o en Wallapop?





Francisco José Martí
"Los borradores de los guiones de *Assassin's Creed*, para ver dónde se les fue de las manos."

Txavier Boubeta
"El prototipo de la Nintendo PlayStation, que una pasta debe valer para ser un pisapapeles."



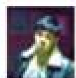
David Corcre
"Las gafas de Kojima. Esas gafas han visto cosas que nosotros, los mortales, jamás creeríamos."



Mike Rockmero
"Un paquete de semillas de plantas medicinales del *Resident Evil* para tener mi propia plantación."



Joel Pascual
"Las zapatillas de Sonic con sudor de pies de erizo certificado por Sega."



François Aov
"Un cartucho de *Eternal Champions*, el juego que según Hobby Consolas superó a *Street Fighter 2*. Por favor: BASTA de restregar el pasado."



YA SOMOS



411.000 EN FACEBOOK

www.facebook.com/hobbyconsolas



131.500 EN TWITTER

@Hobby_Consolas

SUBEN



LA "NES MINI" va camino de convertirse, paradójicamente, en la consola de las Navidades, con 261.381 unidades vendidas en su primera semana en Japón, frente a las 65.194 de PS4 Pro. Id pensando en SNES Mini...



LEFT 4 DEAD revive 8 años después con una nueva campaña llamada "Dam It" que añade dos mapas de supervivencia, aunque aún presenta ciertos fallitos por corregir... pero oye, es gratuita. ¡(Re)viva Turtle Rock!



PROJECT SCORPIO, tras la confirmación de Phil Spencer: será retrocompatible con todas las generaciones de Xbox. Microsoft le sigue sacando los colores a PS4 en este terreno, y en enero veremos si también a Switch...



POKÉMON SOL Y LUNA, con 10 millones de unidades distribuidas, y sobre todo, por la decisión de Nintendo de "banear" a todos los piratas que descargaron ilegalmente los archivos filtrados del juego días antes. ¿Aprenderán?

BAJAN



PERSONA 5, retrasado en Occidente hasta abril en lugar del 14 de febrero, aunque peor será el de *Zelda: Breath of the Wild* (¿en verano?) si se confirman los rumores, aunque no se anunciase para "marzo" sino para "2017".



DISHONORED 2 y sus problemas de rendimiento en la versión de PC: bajones en la tasa de "frames" por segundo, control incómodo, "popping"... Un "deshonor" para semejante juegazo, que se solucionará vía parche.



LA PELÍCULA de *The Last of Us*, "en punto muerto" por temas de derechos, según su productor Sam Raimi. Pero no pasa nada: para eso ya tenemos "Logan", la nueva de Lobezno; tras ver esta imagen, costará distinguirlas.



DEAD RISING 2, otro que vendrá sin voces en castellano pero sí con subtítulos. Al final, vamos a acabar leyendo más que en un juego de Telltale Games (que, por cierto, ha anunciado *Guardianes de la Galaxia*).

COSPLAYER DEL MES





Fotografías: NekoSandra Cosplay

Exerbrang Works
BERSERK Y DARK SOULS

¿Cuál es el cosplay del que más orgulloso estás? El de Guts (Gatsu) de la saga *Berserk*. Soy fan desde hace años, tanto del manga como de los videojuegos. Aparte de que tiene una estética medieval que me encanta, acabas empatizando mucho con él.

¿Cuánto te llevó hacerlo y qué fue lo más costoso? No sabría decirte exactamente cuánto, pero fueron muchas horas. Lo más costoso fue patronar toda la armadura a ojo y el brazo-cañón, que me llevó mucho tiempo, ya que está realizado en metal.

¿Faltan cosplayers varones en España? Desde mi experiencia conozco a muchos cosplayers hombres y cada día somos más en el mundillo, y eso es genial.

¿Cuáles son tus sagas y consolas favoritas? Siempre he sido de PlayStation y creo que siempre lo seré. Soy gran seguidor de las sagas *Bioshock* y *Dark Souls*, también me encantan las consolas y videojuegos retro, sobre todo Nintendo.

¿Cuáles son tus próximas creaciones? Arthas Lich King de *World of Warcraft* y, entre los futuros, el cosplay de Artorias, de *Dark Souls 1*.

¿Cuál sería tu mayor anécdota como cosplayer? Al encender las luces LED de mi cosplay de Genos en un evento, llamaba tanto la atención que más de uno me dijo que parecía un árbol de Navidad. (Risas).

▸ **FB/TWITTER:** @ExerbrangWorks
▸ **DEVIANTART:** Exerbrang



LA POLÉMICA

¿Apruebas que la prensa deje de recibir juegos con antelación?

Compañías como Bethesda han decidido dejar de enviar copias a los medios para evitar análisis antes de su fecha de lanzamiento.



Sí, pero todos con las mismas reglas

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

Aunque algunos "compañeros" de profesión se quejan porque sólo reciben una promo para preparar sus análisis, yo las veo como una herramienta para que Hobby Consolas realice su cometido: informar y ayudar a que el potencial comprador tenga una opinión, que puede compartir o no. Es decir, para desempeñar nuestro trabajo "a tiempo", necesitamos tener acceso anticipado a los juegos. Ahora bien, compañías como Bethesda o 2K están empezando a modificar este acuerdo no escrito, y a enviar sus producciones el día de lanzamiento del juego. ¿A quién perjudica? Pues, primero, creo que al propio juego (o a las ventas iniciales, porque habrá gente que espere a leer análisis, como con *Dishonored 2*, que ha vendido un 38% menos que el original en su debut) y en segundo lugar a los medios, que se embarcan en estúpidas carreras para publicar antes que nadie, aunque eso suponga no dedicarle el tiempo que merece.

Cuando las compañías actúan así, el poso que me queda es que, quizá, el juego va a tener taras... y entiendo que no lo manden para proteger su inversión. Pero que no pongan excusas del tipo "queremos que todo el mundo lo disfrute al mismo tiempo" cuando, por detrás, se lo han dado ya a youtubers. Añade "periodistas" que venden su "código"... y entiendo que opten por no enviar copias antes, aunque sinceramente creo que se dañan a ellas mismas.

+ A FAVOR

XDpokemon4ever
"Total, para que infravaloréis a todos los juegos y elevéis la nota de los *CoD* y *FIFA* de siempre..."

Pedro Olave
"No me parece para nada malo, es mejor ver el producto uno mismo y hacer nuestro propio análisis."

TheiKSR
"Me parece estupendo: la opinión de la prensa últimamente no vale nada."



Una estrategia de marketing muy fea

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

No

Esta nueva moda de enviar los juegos a la prensa el día de lanzamiento tiene un claro objetivo: ahorrarse las posibles malas opiniones hacia un juego para asegurarse las ventas. Ha pasado con *Mafia III*, que ha batido los récords de ventas de lanzamiento en la historia de 2K. Puede gustarte más o menos el juego en cuestión, pero no es, desde luego, el mejor juego en la historia de la compañía. Lo que ha conseguido 2K y lo que pretenden compañías como Bethesda es minimizar el "daño" de las críticas de la prensa para que su maquinaria de marketing y las reservas no caigan. Otro gallo muy distinto le habría cantado a *Mafia III* si el proceso hubiera sido el de siempre.

Y ese proceso, queridos compañeros y lectores, no debería perderse nunca. Los usuarios tienen derecho a estar informados y a conocer las opiniones de la prensa antes de tomar una decisión que cuesta un mínimo de 60 euros. En cuanto a los youtubers, sólo puedo decir que no me extraña que los reciban antes. Su labor es puramente publicitaria y están pagados a título personal por las compañías para no meterse en opiniones que puedan empañar las ventas. Es, sencillamente, algo que no pasa en ninguna otra industria cultural. En cine o literatura siempre tenemos la crítica antes; es algo que nos preocupa como prensa, pero debería preocupar mucho más a los usuarios.

+ EN CONTRA

Tonytonyclub
"Muy mal. Los medios son una herramienta a la hora de escoger, y si no son honestos te das cuenta."

Phobosthegames
"Augura bazofia de juego. Cuando les asusta que haya reviews previas es porque algo esconden."

Frenetiquegames
"Que hagan todos como con *No Man's Sky* y luego les investiguen por publicidad engañosa."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un 64% de votos. Votos totales 1.972

Participa en: @Hobby_Consolas

BIG IN JAPAN

SaGa Scarlet Grace

UNA NUEVA JOYA DE ROL JAPONÉS PARA PS VITA

PLATAFORMAS
PS Vita

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

PRECIO
Desde 51,42 € (importación)

LANZAMIENTO
15 de diciembre (Japón)

Una de las sagas de rol más clásicas (y olvidadas) de la vieja Square renace en PS Vita con una entrega totalmente nueva. Y es que a la portátil de Sony aún le queda cuerda, al menos en Japón.

Los orígenes de *SaGa* se remontan a Game Boy: la primera entrega vio la luz en 1989, y fue el primer juego de rol en ser editado para una consola portátil. Curiosamente, en Norteamérica se comercializó con el nombre *The Final Fantasy Legend*, para consolidar en el mercado la marca con la que más éxito estaba obteniendo la compañía (algo parecido ocurrió con *Final Fantasy Adventure* también en Game Boy, el predecesor de *Secret of Mana*). Durante los años posteriores, *SaGa* siguió sumando entregas en SNES y PlayStation: su jugabilidad siempre se distinguió por un mayor énfasis en la exploración de mundos más abiertos que otros juegos de rol, y un desarrollo de la aventura lleno de posibilidades y nada lineal.

Restos de un antiguo imperio

Scarlet Grace nos presenta una historia y personajes totalmente nuevos, pero con una esencia que se mantiene fiel a los planteamientos clásicos de esta "*SaGa*". Muchos años atrás, un imperio fue construido para enfrentarse a la constante amenaza de un dios maligno y sus demonios; pero tras lograr la paz, el imperio entró en decadencia y los humanos se encuentran otra vez divididos... inconscientes de la nueva amenaza que se aproxima. Ante esta situación, surgen cuatro nuevos héroes: la alegre y joven Urpina, el impulsivo Leonard, Taria la alfarera, y Balmaint el verdugo. Dependiendo de a quién escojáis como protagonista, y de las decisiones que toméis durante la aventura, la historia se desarrolla de manera muy diferente. Es un juego de rol muy particular: no tiene mazmorras, pero hay que enfrentarse a numerosos enemigos por turnos a lo largo y ancho de su amplio mapamundi.

EL VIEJO IMPERIO COLAPSÓ, Y AHORA LA HUMANIDAD SE ENCUENTRA DIVIDIDA ANTE LA NUEVA AMENAZA QUE LLEGA





1 El mapamundi es enorme, e incluye un gran número de localizaciones que visitar.

2 Los diálogos son especialmente importantes en este juego, y pueden ser muy diferentes en cada partida dependiendo de nuestras acciones y elecciones.

3 Los combates son por turnos, y nuestro equipo puede tener hasta cinco personajes jugables. El juego incluye muchísimos personajes a los que podemos reclutar.

4 En los últimos años, *SaGa* había tenido un par de spin-offs para móviles y navegadores web, pero no veíamos una nueva entrega principal desde la época de PlayStation 2.

5 Dependiendo del tipo de enemigo, unas estrategias pueden ser más efectivas que otras.

6 Los hechizos son fundamentales para sacarnos de más de un apuro.

7 Al ganar batallas acumulamos puntos de experiencia con los que fortalecer a nuestros personajes.

Urpina y Leonard son dos de los cuatro personajes que podéis escoger como protagonistas.







EDICIONES ESPECIALES DE PS VITA EN JAPÓN

Nada menos que siete ediciones especiales distintas de PS Vita inspiradas por *SaGa Scarlet Grace* llegarán a las tiendas japonesas el mismo día que el juego, si sumamos los diferentes colores y diseños: Scarlet Grace Edition (en rojo), Evil God Edition (en blanco y en negro), Disturbed Snow, Moon, and Flowers Edition (en blanco y en negro), y Final Battle! Edition (en blanco y en negro). Vienen con un tema para la consola inspirado por *SaGa Scarlet Grace*, aunque curiosamente ninguna de estas ediciones especiales incluye el propio juego.







Batallas cruzadas entre Dragon Ball Z: Extreme Butoden y One Piece: Great Pirate Colosseum

Ya está disponible en Japón este parche, que permite partidas (tanto locales como online) mezclando los dos juegos de lucha de Arc System Works. De esta manera, los jugadores pueden disfrutar de batallas de ensueño entre personajes de *Dragon Ball* y *One Piece*.



usuarios registrados en Mobius Final Fantasy para iOS y Android en todo el mundo



Yo-Kai Watch 3 tendrá una tercera edición en Japón

Esta nueva edición estará disponible en el mercado japonés a partir del próximo 15 de diciembre, tendrá como subtítulo *Sukiyaki*, y se unirá así a las ya existentes versiones *Sushi* y *Tempura*. Incluirá un nuevo modo multijugador, elementos de la nueva peli, etc.



Bravely Default: Fairy's Effect anunciado para móviles

El mes pasado os contábamos que Square Enix había insinuado que habría un nuevo *Bravely*, y ya se ha desvelado el misterio. Será un juego de rol para iOS y Android, y estará disponible en Japón en 2017 (la beta ya está funcionando).



Star Ocean: Anamnesis, una entrega para smartphones

Tras el reciente lanzamiento de *Star Ocean: Integrity and Faithlessness* para PS4 y PS3, Square Enix prepara ahora una entrega para iOS y Android de su saga de rol y ciencia ficción. Incluirá personajes de anteriores entregas, y multijugador para hasta 4 jugadores.



Square Enix anuncia Final Fantasy Dimensions II para smartphones

Y vamos con otro juego para móviles de Square Enix. *Final Fantasy Dimensions* (conocido como *Final Fantasy Legends* en Japón), que recreó con éxito la jugabilidad clásica de la saga, tendrá continuación. Está en desarrollo para iOS y Android.



Capcom anuncia Monster Hunter XX para 3DS

Esta versión ampliada de *Generations* (el cual es conocido como *Monster Hunter X* en Japón) incluirá dos nuevos estilos de caza, misiones de rango G, nuevos escenarios y por supuestos nuevos monstruos como Barufaruku, un nuevo Dragón Anciano. Saldrá en Japón el 18 de marzo.



unidades vendidas de PlayStation VR en su primera semana en Japón


Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

El concepto de Nintendo Switch

El blog de Kagotani

La NX por fin ha sido mostrada. Se llama Nintendo Switch y, tal como predijeron los rumores, es una consola híbrida: por una parte permite jugar en casa conectándola a la televisión, y por otra llevarla a cualquier parte como una portátil. Y aunque hay muchas cosas que pueden decirse y mostrarse en un vídeo de presentación de tres minutos, también hay muchas otras que no, y se corre el riesgo de que la idea que quiere transmitirse no sea plenamente entendida. No importaría tanto si no se tratase de Nintendo: la tarea de Sony y Microsoft al vender sus productos es relativamente más sencilla, pues se limitan a transmitir mejores especificaciones y servicios online: no intentan cambiar el mundo, sino perpetuarlo.

Filosofía de Nintendo

Casi haría falta un libro para explicar la filosofía de Nintendo. Dicho simplemente, Nintendo es una compañía de videojuegos, y como tal su existencia depende "exclusivamente" del mercado de los videojuegos. Por lo tanto, es necesario que los videojuegos mantengan su popularidad para que la compañía pueda seguir prosperando; siempre puede surgir algo nuevo que se ponga más de moda que los videojuegos, y que empiece a atraer el tiempo y dinero de los consumidores. Cuando la gente se acostumbra demasiado a algo, empieza a aburrirse. El énfasis en la innovación de Nintendo tiene su origen en la necesidad constante de mantener todos los consumidores potenciales posibles. Y para lograrlo, es necesario identificar dónde están y diseñar una experiencia de juego que les resulte atractiva.

La SNES fue erróneamente interpretada como un compromiso de Nintendo por las consolas de alta tecnología. Desde entonces, la gente pensó que la compañía siempre lanzaría los productos más potentes. Pero no era el caso: la clave de SNES no estaba sólo en sus especificaciones, sino más bien en las nuevas experiencias que ofreció con cosas como el Modo 7 y los botones laterales. Por supuesto, SNES era más potente que una Mega Drive o un PC Engine, pero en aquella época tenía más sentido: los videojuegos no tenían rival como forma de entretenimiento, y no era necesario pensar en nuevos enfoques para recuperar la atención de los consumidores.



Los consumidores de hoy

Pero para mantener la relevancia de los videojuegos hoy en día, Nintendo tiene que llegar adonde están los consumidores, y ya no están sentados en el sofá del salón: están fuera, ocupados con sus smartphones. La compañía podía haber llegado a ellos ya sólo con las aplicaciones móviles, con las cuales está experimentando con éxito. Pero si iban a hacer una nueva consola doméstica, necesitaban jugar con el factor portátil, además de proporcionarle la potencia suficiente.

Mientras escribo esta columna, sigo pensando en lo difícil que debe haber sido crear el vídeo de presentación. Y aunque esos tres minutos han sido bastante informativos sobre la naturaleza híbrida de Nintendo Switch (lo cual era el objetivo), no puedo evitar pensar que parte del mensaje se perdió en alguna parte. Por ejemplo, estoy bastante seguro de que no querríais jugar a un juego como *Zelda: Breath of the Wild* en una pantalla pequeña y en cualquier parte. Puede que queráis enseñárselo a vuestros amigos, pero seguramente preferiríais disfrutarlo en la comodidad de vuestro salón, en una pantalla grande. Lo cierto es que el factor portátil de Switch es sólo un pretexto para llevar a la gente otra vez a los salones, al tiempo que les dan la flexibilidad necesaria para llevarse sus juegos allá donde quieran.

Nintendo tiene un gran departamento de I+D; pero como no sólo está introduciendo un nuevo producto sino también una nueva visión, no siempre es fácil explicarla. Con Wii era bastante sencillo (sólo había que mostrar el juego adecuado), pero con 3DS y Wii U también fue complicado en su día. ■

EL FACTOR PORTÁTIL DE NINTENDO SWITCH ES SÓLO UN PRETEXTO PARA QUE LA GENTE VUELVA A LOS SALONES



UNA NUEVA FAMILIA PARA

Resident Evil 7: Biohazard **está ya a punto de darnos de cenar. Hemos jugado las tres primeras horas y el menú era cierto: Capcom ha vuelto a la cocina tradicional para hacernos degustar, otra vez, el sabroso miedo de hace veinte años.**



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PS4 - XBOX ONE - PC **24 DE ENERO** **CAPCOM** **AVENTURA**

Hace unos días, estuvimos en el cuartel general de Capcom, en Osaka. Allí, lleva casi tres años cociéndose *Resident Evil 7: Biohazard*, y nosotros hemos podido probar ya un buen bocado de lo que ofrecerá. Para celebrar el vigésimo aniversario de su saga estrella, la compañía japonesa ha decidido volver a las raíces del survival horror y, esta vez, no hay trampa ni cartón. A veces es necesario dar un paso atrás para coger carrerilla, y la saga lo ha hecho con mucho arrojo, tras el despiporre balístico que fue la sexta entrega numerada.

Después de diversos experimentos y remasterizaciones, Capcom se ha decidido por fin a devolver al pionero del survival horror toda la gloria perdida, y lo ha hecho de una forma inesperada: en primera persona, lejos de las perspectivas fijas o las cámaras al hombro. Sin embargo, al mismo tiempo, la compañía ha recordado todo el ideario que erigió en la segunda mitad de los 90 y lo ha puesto al servicio de esa nueva visión, que ya está a la vuelta de la esquina de la mesa. Tras anunciarse en el E3, hubo mucho catedrático en la materia que salió al púlpito para pregonar que eso no era un *Resident Evil*, pero le recomendamos que vaya preparando una buena guarnición para zamparse sus palabras...

Un terror muy familiar

Resident Evil 7 estará ambientado en la actualidad, tras los acontecimientos de la sexta entrega, si bien se contará una historia nueva, olvidando a los personajes de siempre. El protagonista será Ethan, un hombre que se adentrará en una casa de Dulvey (Luisiana) en busca de su esposa, Mia Winters, desaparecida en misteriosas circunstancias. Allí se las tendrá que ver con la familia Baker, de la que nadie ha tenido noticias en mucho tiempo y cuyos miembros cuentan con la extraña capacidad de regenerar sus cuerpos y, en la práctica, ser inmortales. El padre (Jack), la madre (Marguerite) y el hijo (Lucas) están como cabras, así que Ethan deberá mantener las distancias con ellos, mientras da con su mujer. No estarán solos, pues también habrá una anciana decrépita y una niña que tendrán muchos sustos con los que agasajarnos.

Resident Evil 7 no será un juego de zombis, como ha sido costumbre en la saga, sino que tendrá un nuevo enfoque de terror psicológico. De hecho, en muchos momentos no habrá »

La ambientación lúgubre es sólo la primera capa de la cebolla que es *Resident Evil 7*. A medida que quitéis capas, se os saltarán lágrimas de nostalgia. ¡Por fin!



LA ANTESALA DEL MIEDO

Con *Resident Evil 7*, Capcom ha dado una vuelta de tuerca a la habitual estrategia de demos que usan las compañías para promocionar sus proyectos. En el E3 2016, el juego se anunció junto a la demo *Beginning Hour*, algo que recordó mucho a lo que hizo Konami con *P.T.* (*Silent Hills*), pues se puso en la Store de PS4 de forma inmediata y gratuita para los PS Plus. Después, se actualizó para ofrecer más metraje. Un año antes, en la feria angelina, estuvo *Kitchen*, una demo técnica para PS VR, entonces aún Project Morpheus, que ya levantó pasiones y cuyo logo ya dejaba ver que era un preámbulo de *RE7*, con un sutil "7", si bien nadie se percató. Esa experiencia para el visor de realidad virtual también está ya disponible en PSN. Ninguna de esas dos demos formará parte del juego final, pero ambas están ambientadas en su universo y ahondan en la historia de la familia Baker y sus tejemanejes en su caserón de Luisiana.



La navaja será la primera arma que obtengamos, y los bichos que veis en la imagen tendrán una gran presencia en cierta sección.



Un misterioso personaje nos llamará a menudo por teléfono (al fijo de toda la vida), lo que será clave para la narrativa. ¡Corred a descolgar cuando lo oigáis sonar a lo lejos!







» enemigos a nuestro alrededor... a excepción de los miembros de la familia Baker, que aparecerán súbitamente para darnos unos sustos de muerte. Eso no quita que vaya a haber criaturas, como unos seres viscosos llamados holoformas y, sobre todo, jefes finales. Nosotros ya hemos visto tres, y hemos quedado encantados. No podemos ser muy específicos, pero baste con decir que, en uno de los combates, ¡podremos montar en un coche!

Se hace camino al desandar

La vuelta a las raíces se observará especialmente en la primacía de la exploración. Olvidad el avance lineal de casi todas las entregas recientes. Como en el pasado, tendremos que ir de aquí para allá una y otra vez, mientras consultamos el mapa. Por lo que sabemos, el escenario principal estará conformado por la residencia de los Baker y sus alrededores, donde habrá una caravana o un invernadero, pero es de esperar que visitemos más zonas.

Muchas puertas estarán cerradas de primeras, por lo que necesitaremos ciertas llaves para abrirlas, lo que hará imprescindible examinar cada estancia en busca de objetos con los que interactuar, si bien es cierto que se dan pistas demasiado evidentes. El tamaño del inventario será limitado (objetos como la escopeta ocuparán dos espacios) y el guardado de la partida será manual, por lo que no convendrá tomar riesgos. Dado que el perfil del usuario medio de hoy es distinto al de hace dos décadas, Capcom ha decidido que, de serie, podamos guardar cuantas veces queramos para evitar frustraciones, pero tras completar el juego se desbloqueará el modo Manicomio, en el que las casetes, equivalentes a las cintas de tinta de antaño, serán limitadas.

Olvidaos también de los tiroteos disparatados y de los arsenales militares. *Resident Evil 7* es un juego muy "rural", y Ethan no es ningún héroe de acción. Para empezar, sus movimientos serán bastante lentos, incluido el sprint, algo que habrá que tener en cuenta cuando algún Baker ande cerca. Si nos ven, tendremos que poner pies en polvorosa, para lo cual podremos dar giros de 180º, aprovechar los obstáculos del entorno para "jugar al pilla-pilla" o cerrar puertas. En relación con esto, los enemigos no podrán entrar en las salas de guardado, lo que contribuirá a darnos un respiro. Lo que sí que puede hacer Ethan es agacharse y protegerse con los brazos, algo que será muy útil cuando nos ataquen, sobre todo Jack, que empuñará diversos aperos de labranza, a cual más puntiagudo y oxidado. Acuclillarse en el instante preciso para esquivar un palazo es una satisfacción tremenda. En todo caso, siempre caerá algún palo, así que tendremos que tirar de hierbas...

Por supuesto, habrá armas, y nos sacarán de más de un apuro. Por ahora os podemos confirmar la presencia de una navaja, una pistola, una escopeta, una mágnum, un lanzallamas o una motosierra, lo cual es todo un tributo a *Resident Evil 4*. La munición escaseará, por lo que convendrá no dar ni un tiro de más, sobre todo a los Baker, que, si bien podrán ser aturdidos, serán esponjas de balas que harían enorgullecerse al mismísimo Némesis. Precisamente, el mítico jefazo de *RE3* parece haber inspirado directamente el enfoque de survival horror de esta entrega. Creednos: llegaréis a la Luna de alguno de los saltos que pegaréis. Los sustos brillan por su abundancia.

Terror de serie B

Las últimas entregas de la saga fueron muy grandilocuentes, con su lucha contra el terrorismo a gran escala. Sin embargo, *Resident Evil 7* ha prescindido del toque hollywoodien- »

LA VUELTA A LAS RAÍCES SE OBSERVARÁ



El códec será un reloj de pulsera que mostrará la salud y que hará las veces de interfaz. La pantalla estará limpia de indicadores, algo ideal para la realidad virtual.



Estas jaulas contendrán mejoras (más salud, mayor velocidad de recarga, una mágnum). Para abrirlas se necesitarán monedas, que estarán ocultas por los escenarios.

EL PASADO NUNCA MUERE

Las referencias a las entregas clásicas serán ingentes. Si añorabais la era de los 32 bits, preparaos para el más glorioso "déjà vu".



Un caserón en plena noche será el escenario principal, a imagen y semejanza de la Mansión Spencer. Muchas puertas estarán cerradas y se abrirán, cómo no, con llaves que tendrán formas de animales. También habrá ganzúas de un solo uso.



La imaginería de la saga estará muy presente: la escopeta, las hierbas verdes, las combinaciones de ítems... ¿Y no os apetece buscar objetos con los que abrir una puerta cerrada a cal y canto, o una manivela con la que bajar una pasarela?



El guardado de la partida será manual, con grabadoras de casetes ubicadas en ciertas salas, donde también habrá baúles para aliviar el inventario, que será muy limitado. No obstante, al llegar a los jefes finales, sí habrá guardado semiautomático.



Los miembros de la familia Baker serán inmortales y no dejarán de perseguirnos, con el agravante de que Ethan, el protagonista, no será particularmente rápido. Volveremos a sentir el mismo pavor que cuando Némesis acechaba a Jill Valentine en *RE3*.

APOSTARÁ POR UN TONO DE SERIE B, FRENTE AL ESTILO HOLLYWOODIENSE DE SUS PREDECESORES

Las holoformas serán unas criaturas oscuras que recordarán a los hunters, pero más lentas. Para acabar con ellas, habrá que desmembrarlas.



Los psicoestimulantes servirán para localizar, con puntos blancos, los objetos que haya cerca. Para los puristas, su uso será opcional y su duración, muy limitada.



Los puzles volverán a tener una gran presencia. Los que hemos visto por ahora son facilitos, de encontrar un objeto y rotarlo ante un foco de luz para generar una silueta.

se para apostar por un tono de serie B, como el que caracterizó a las entregas de 32 bits.

Lo que sabemos de la historia por ahora nos gusta mucho. No sabemos si Umbrella, el Virus-T o sus sucesores estarán metidos en el ajo, pero sí que sabemos que los Baker no se dedican a cultivar en su casa de Luisiana, precisamente. Como de costumbre, hay un poso muy japonés, pero esta vez Capcom ha pedido ayuda a Richard Pearsey, el guionista del genial *Spec Ops: The Line*, para que revisara el libreto e hiciera sugerencias de cara a adaptarlo al público occidental. Al ser un juego en primera persona, no veremos nunca la cara del protagonista y todo será un mismo plano secuencia, en primera persona y sin cortes.

Un detalle que nos ha gustado mucho es que el mundo del juego está lleno de cintas VHS coleccionables que contienen subhistorias jugables. Cuando encontremos una de ellas, tendremos que buscar un vídeo en el que reproducirlas. Serán opcionales, pero funcionarán como complemento a la narrativa y aportarán mecánicas jugables adicionales. Por ejemplo, en la única que pudimos ver, aparecía Mia escondiéndose de Marguerite, de modo que, si la muy loca nos veía, tocaba repetir. Previsiblemente, también podría haber cintas de Peter Walken, Andre Stickland y Clancy Javis, los tres reporteros a los que conocimos en la demo *Beginning Hour*, que se dedican a filmar vídeos de casas abandonadas, como la de los Baker... o eso creían. Como VHS que serán, esos documentos audiovisuales ofrecerán una imagen añeja, de los años 80, lejos de la alta definición de un Blu-ray.

Por lo que nos dijo Masachika Kawata, el productor de la saga, el juego durará unas quince horas. De ser así, sería una longevidad muy respetable para una aventura actual, y más si mantiene el mismo ritmo que en sus tres primeras e intensas horas. Lo que sí sabemos con seguridad es que habrá coleccionables. Según el menú de la versión que nosotros pudimos jugar —que debía de estar cerca de ser la final, pues ya tenía las voces en castellano (correctas, aunque hacen que se pierda el acento "sureño" original)—, serán 32 documentos, que incluirán detalles argumentales, dieciocho monedas antiguas, que servirán para adquirir ciertas mejoras, y veinte figuras (llamadas Mr. Everywhere) a las que disparar, aunque desconocemos su utilidad. Se ha confirmado que habrá pase de temporada, con tres DLC que se lanzarán a lo largo de 2017, pero no se ha detallado el contenido.

Podredumbre nocturna

Ésta es la primera entrega de *Resident Evil* que se crea expresamente para PS4 y Xbox One, una tesitura que Capcom ha aprovechado para poner en circulación un nuevo motor gráfico, el RE Engine, que usarán más juegos en el futuro. Debe quedar claro de antemano que no estamos ante uno de los juegos más espectaculares de la generación, pero sí que »

UNA OSCURIDAD ATENAZADORA

Resident Evil 7 es la primera superproducción que va a apostar de verdad por la realidad virtual, con toda la experiencia compatible de principio a fin, sin medias tintas.



La elección de la primera persona fue algo previo al anuncio de PS VR por parte de Sony, pero a Capcom le vino bien para ir un paso más allá en su idea de recuperar la senda del terror. Por ahora, la función sólo está confirmada para el visor de PS4, pero se rumorea que, tras una exclusividad de doce meses, llegaría a HTC Vive y Oculus.



El control se podrá configurar de varias formas, para evitar mareos. Podemos dejar que el movimiento sea fluido, en 360º, o que funcione con "golpes de joystick" de unos 30º. El apuntado con el arma se hará inclinando la cabeza. Los gráficos perderán calidad, pero la sensación de angustia será tremenda: nacerá un nuevo survival horror.

■ Esta anciana en silla de ruedas aparecerá repentinamente en ciertos enclaves... y desaparecerá en cuanto le demos la espalda. ¡Yuyu!

■ El farol que se ve detrás de la puerta significa que alguien viene por ahí... y, a lo peor, es un objeto que se necesita para avanzar.

» es muy competente en todo lo que hace. Gráficamente, lo que más nos ha gustado es la iluminación, un aspecto que se potenciará en PS4 Pro y Xbox One S, gracias al HDR, que es, por ahora, el único detalle técnico que ha confirmado la compañía para las ediciones mejoradas de las dos consolas. Al ser nocturna la ambientación, habrá todo tipo de juegos lumínicos: de la luz de la luna filtrándose por las ventanas, de las lámparas, de un candil, de una linterna... Si tenéis una tele 4K, veréis más limpia esa luz y las partículas, pero tampoco es que la diferencia sea abismal.

Los escenarios nos han convencido, tanto por la arquitectura de la casa como por la decoración. Los guiños al primer *Resident Evil* son constantes, con detalles como la propia ambientación en un caserón mugriento, la presencia de colmenas de insectos que bloquean el paso o alguna pústula digna de un Tyrant. Mención especial merecen los jefes, el tono gore y el sonido, que hará que nos metamos de lleno en el suspense, con los pasos, el ruido del teléfono o el ulular del viento.

Sin embargo, si hay un detalle técnico de *Resident Evil 7* que sea relevante, es que será totalmente compatible con la realidad virtual de PS VR, lo que será un plus para la versión de PS4. Si hay un juego que pueda ayudar a fomentar la compra del visor, es éste. No hay ninguna otra superproducción en el horizonte con su misma ambición. Como en otros títulos, ya advertimos que los gráficos pierden nitidez, pero la angustia que se siente al caminar por la casa es inenarrable. De hecho, hay detalles en las animaciones que parecen pensados expresamente para esta tecnología. Realmente, abordar esta experiencia sin saber de antemano dónde están los sustos gordos va a disparar la venta de marcapasos. A quienes clamaban por que la saga volviera al miedo los queremos ver al pie del cañón, si es que tienen la valentía suficiente...

La resurrección de un muerto

Quien más y quien menos sabe que *Resident Evil* andaba moribunda en cuanto a calidad y capacidad para sorprender, pero Capcom ha hecho una labor encomiable en el laboratorio para insuflarle vida. Ha mirado al pasado y ha recuperado muchas mecánicas clásicas, como se le pedía, pero lo ha hecho en primera persona y con una nueva iconografía. Por fin volveremos a estar orgullosos de la familia. ■

HABLAMOS CON:

JUN TAKEUCHI - MASACHIKA KAWATA - KOSHI NAKANISHI

« La idea es que los humanos son las criaturas más aterradoras »

¿Cuando empezó el desarrollo y cuál ha sido el tamaño del equipo? ¿Ha sido mayor o menor que en entregas previas?

MK Lo que es el desarrollo empezó en febrero de 2014. En cuanto al número medio de personas, ha sido el habitual de cualquier *Resident Evil* estándar. Cuando empieza el desarrollo, suelen ser unas 50 personas. Cuando se está más avanzado, suelen ser unas 120 personas.

Señor Nakanishi, usted dirigió el primer *Resident Evil Revelations*. ¿Cómo de distinto es trabajar en un juego de sobremesa respecto a uno portátil?

KN Lo primero es que las especificaciones del hardware son totalmente diferentes, así que lo primero es cuánta información puede absorber el dispositivo. En cuanto al concepto de juego en sí, *Revelations* llegó poco después de *Resident Evil 5* y la idea era llevar ese concepto de juego a una consola portátil. Para *Resident Evil 7*, se trataba de dar un paso atrás y centrarse en el núcleo de lo que es un *Resident Evil*, intentando hacer una entrega numerada sólida.

Señor Takeuchi, usted es el principal responsable de que la saga haya vuelto a las raíces. ¿Cuándo y por qué se decidió dar este "paso atrás"?

JT *Resident Evil 6* fue un juego bastante exitoso para nosotros cuando salió. Hubo tanto opiniones buenas como malas, pero había fans que nos pedían que volviéramos a las raíces del survival horror, al estilo clásico de *Resident Evil*. Los tiempos eran los adecuados, porque el equipo también sentía que era una buena oportunidad para dar un paso atrás, a lo que significa *Resident Evil*. Por eso, decidimos tomar este camino con *RE7*.

Mucha gente se quejó de que *Resident Evil 6* tenía demasiada acción, pero es un hecho que vendió muy bien. ¿Cómo de difícil es volver a las raíces con *Resident Evil 7*, teniendo en cuenta que quizás podría vender menos que su predecesor?

JT Internamente, había cierta preocupación en ese sentido, pero, al mismo tiempo, sabíamos que había mucha gente que se sentía como nosotros, es decir, que pensaba que *Resident Evil* podía volver a la forma en que empezó, a una experiencia de survival horror más pura. Confiábamos en que hubiera mucha gente ahí fuera que también lo viera así y que no hubiera una gran diferencia respecto a *Resident Evil 6*. Además, pensamos que hay muy buenos títulos de acción hoy en día, como *Uncharted*, que hacen muy bien lo que hacen, así que no hacía falta que *Resident Evil* apostara más por la acción. Había una oportunidad de que fuera más único y tomara su propio camino.

MK El éxito financiero es algo que siempre hay que considerar, claro, pero, como desarrolladores, siempre queremos afrontar nuevos retos y plantear nuevas ideas que ofrecer a los jugadores. En anteriores *Resident Evil*, se ponía mucho el foco en los personajes, y no queríamos encasillarnos en esa categoría, así que hemos dado un paso atrás para ver que podíamos hacer con la saga. Decidimos que queríamos volver a nuestras raíces: al miedo, al terror, a lo que ha hecho brillar a *Resident Evil* como survival horror.

Tengo la sensación de que el juego es una mezcla entre *Resident Evil 1* (la mansión, las llaves) con el concepto de *Resident Evil 3*. ¿Pensasteis en Némesis para plantear el comportamiento de los miembros de la familia Baker, que parecen inmortales y están siempre persiguiéndote para tenerte en tensión?

KN Sí, definitivamente, hay ideas en ese sentido. Me alegra que lo saques a colación, porque la idea es que todo sea impredecible, que no sepas por dónde te van a aparecer. Eso era lo que buscábamos. De cara crear esa sensación de tensión y miedo, la imprevisibilidad era un objetivo prioritario.

JT Sí. No es que buscáramos particularmente determinados elementos de la primera entrega y la tercera, pero, definitivamente, tuvimos en mente las tres primeras entregas a la hora de hacer el juego. Queremos que la gente juegue a *Resident Evil 7* y se sienta igual que quien jugó a *Resident Evil 1*, *2* y *3*. Es genial oír lo que dices.

Esta entrega presenta una nueva aproximación a los enemigos. En las entregas clásicas, teníamos zombis o ganados, pero esta vez está la familia Baker, que no son infectados al uso. ¿Cuál ha sido el planteamiento?

JT Queríamos una aproximación distinta esta vez. Hemos tenido todo tipo de criaturas previamente, como los zombis y los ganados, pero la idea que queríamos plasmar es que los humanos son las criaturas más aterradoras. Hay cierto horror en el concepto de coger una familia en su hogar y convertirlo en un lugar terrorífico. Las criaturas pueden ser como animales y asustarte al cogerte, pero la locura que viene de tener a otros humanos como enemigos era algo que queríamos explorar en esta nueva entrega.

¿Está el argumento conectado con el de otras entregas o lo habéis planteado más bien como un reseteo? Al jugar, hemos visto un detalle muy curioso: mientras exploras la casa, hay un cuadro de las Montañas Arklay en la pared...

JT (Pone los ojos como platos). ¡Muy bien visto lo de las Montañas Arklay! Sin duda, es el mismo mundo, con su misma cronología y su mismo canon. Pero no queríamos mostrar una macroperspectiva de terrorismo global, sino algo más "íntimo" y que volviera a estar localizado en un solo lugar. Pero es parte de la historia de *Resident Evil*, no un reseteo. Al mismo tiempo, con esa menor escala y la ambientación en Luisiana, puedes imaginar que el mundo en el que Leon, Claire o Chris protagonizan sus historias aún sin contar también está ahí. Puede que no sea vea de primeras, pero todo forma parte del mismo marco.

BIOS



Jun Takeuchi

Productor ejecutivo de *Resident Evil 7*

Quizás no está tan reconocido como otros, pero es uno de los mayores veteranos de Capcom. Fue el director del primer *Onimusha*, participó en los dos primeros *Resident Evil* como animador, estuvo en el desarrollo de *Street Fighter II*, fue el productor de *Lost Planet* y *RE5*... Es un verdadero crack.



Masachika Kawata

Productor de la saga *Resident Evil*

Trabajó como diseñador en *Dino Crisis*, *Onimusha* o *Product Number 03*, pero es conocido, sobre todo, por su papel como productor de numerosas entregas de *Resident Evil*, desde *RE4: Separate Ways*. Hoy por hoy, es el máximo responsable de la saga.



Koshi Nakanishi

Director de *Resident Evil 7*

Como miembro de Acquire, trabajó en el diseño de *Tenchu: Stealth Assassin's* o *Way of the Samurai*. Ya integrado en Capcom, fue el director de *Resident Evil: The Mercenaries 3D* y, sobre todo, *Resident Evil Revelations*, que le valió la confianza para ponerse al frente de *Resident Evil 7: Biohazard*.



¿LA CONSOLA MÁS POTENTE DEL MUNDO?

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Tras casi tres semanas entre nosotros, damos nuestro veredicto sobre la "primera consola" que se lanza a mitad de generación. ¿Se nota el salto? ¿Merece la pena? Vamos a verlo...



Tras provocar ríos de tinta durante varios meses con su nombre "en clave", PS4 Neo, PS4 Pro ya está a la venta y al alcance de todos. Una máquina que supone un importante cambio en el planteamiento del mercado de las consolas, al introducir por primera vez y a mitad de generación (con permiso de New 3DS), una revisión de hardware para hacerlo más potente. Para muchos, se abrió la caja de truenos, y dio igual que Sony confirmara que todos los juegos serían compatibles con ambas consolas, que no habrá exclusivos que aprovechen ese potencial extra y que, por ejemplo, los modos online funcionarían igual para no favorecer a nadie. No se trata de fragmentar la comunidad, sino de dar un "plus" de calidad visual a aquellos que la demandan. Ni siquiera esas afirmaciones evitaron que las reacciones, en una parte importante de los usuarios, fueran negativas. Ahora, con la consola en la mano, las reacciones pueden haber sido algo exageradas. Hemos pasado tres semanas utilizando PS4 Pro y ya tenemos elementos de juicio suficientes para dar respuesta a todas vuestras dudas. ¿Es PS4 Pro una consola para todos? ¿Supone un salto de verdad? ¿Necesitas tener una tele 4K para disfrutarla al máximo? ¿Hace más ruido? ¿se calienta más? Todas las respuestas, y muchas más, te esperan en estas páginas...

El doble de potencia

PS4 Pro ha sido diseñada con un objetivo en mente: acercar el juego en 4K a los jugadores de consola. El PC cada vez está abriendo más brecha en este sentido, gracias a tarjetas gráficas más potentes. En un intento de retener al jugador más exigente, al "pijotero" con los gráficos, PlayStation ha decidido actualizar su actual hardware, PS4, para que sea compatible con este el estándar 4K de imagen. Lógicamente, para moverlo hace falta una máquina más potente. PS4 Pro lo es, aproximadamente 2,3 veces más que el modelo "normal". El elemento que más se ha potenciado es la GPU o unidad gráfica, con más núcleos y más velocidad, lo que sumado a un giga de RAM adicional DDR3 (que libera 512 MB de RAM DDR5, más rápida, para los juegos), permite mostrar gráficos con mayor resolución y aprovechar así las pantallas 4K. Esa es la filosofía de la consola, el mensaje... pero surgen las primeras dudas: ¿se trata de 4K nativo o de 4K reescalado?

¿4K nativo o escalado?

Sony y Playstation han demostrado ser unos maestros en el arte del reescalado (prueba a reproducir un DVD en PS3, por ejemplo), pero en esta ocasión PS4 Pro es capaz de ofrecer 4K nativos. Juegos indie como *Bound* o *Thumper* han recibido ya actualizaciones para mostrarse en 4K nativos, mientras que en desarrollos "más complejos" la resolución puede variar. Algunos títulos se acercan al 2K, mientras que otros, como *Uncharted 4*, no rebasan la resolución 1440p... Depende de cada caso. Los desarrolladores tienen a su alcance una potencia extra, y pueden utilizarla como prefieran, dependiendo del tiempo y los medios que quieran invertir. Por ejemplo, según nos comentaron, implementar "bien" el HDR puede ser el trabajo de una persona durante 2-4 semanas, dependiendo del juego. Pero el HDR, del que os hablaremos un poco más a fondo más adelante, es sólo el principio: pueden elegir dónde utilizar ese poder extra para ofrecer mejoras visuales como un antialiasing avanzado (con soluciones como renderizar el juego, a nivel interno, a 4K y después "downsamplearlo" a 1080p para que se noten menos dientes de sierra...). Muchos optarán por alcanzar los ansiados 4K en los gráficos —utilizando técnicas como el renderizado "checkerboard" o tablero de ajedrez, que se basa en conservar información de los objetos del anterior frame para utilizarla en el actual—; otros, en mejorar la estabilidad de los frames, añadir más detalle gráfico en las resoluciones normales...

La pregunta es... ¿y se nota la mejoría? Pues depende, y bastante, del equipo que tengas. Con un buen panel 4K, todo luce más nítido, más detallado... Se aprecia especialmente cuando nos estamos quietos en el juego, que es cuando mejor se deja ver el aumento de detalle y nitidez de elementos como letreros o logos que en 1080p aparecen »

EL HARDWARE
DIFERENCIAS CON EL MODELO NORMAL

Más allá del evidente cambio estético y su frontal con tres "escalones", PS4 Pro también ofrece otros cambios a tener en cuenta.

COMPONENTES

Aunque no se ven, los principales cambios están dentro. La gráfica AMD es casi el doble de potente (38 núcleos a 911 Mhz frente a los 16 núcleos y 800 Mhz del primer modelo), cuenta con 1 GB más de RAM DDR3 (la mitad, 512 MB se puede liberar para juegos). Esto deja una capacidad de proceso de 4.2 teraFLOPS, frente a los 1,84 del primer modelo (los FLOPS u operaciones de coma flotante son la unidad de medida para calcular el rendimiento de un sistema computacional). La CPU también ha sufrido mejoras, y ahora es más rápida, operando a 2,1 Ghz (frente al 1,6 de la primera PS4).



DISEÑO

Toda la superficie de la consola es mate, y ya no hay elementos "glossy" o brillantes, en los que se quedan las huellas, a excepción del logo. Hay más detalles, como que los pies de goma de la parte inferior de la consola tengan la forma de los icónicos botones PlayStation. Se ha reubicado la posición del disco duro, de la barra de luz, de los botones físicos, de los puertos USB...



NOVEDADES

Quizá la más importante es que se ha añadido un tercer puerto USB 3.1 en la parte posterior de la consola y que, a diferencia del actual modelo estándar de la consola (el llamado Slim), vuelve a contar con un puerto óptico digital. Aparte de esto, hay mejoras en otras áreas como el botón Share, que ahora captura imágenes a 4K y vídeo a 1080.

» borrosos o difuminados y en 4K son perfectamente legibles. Si el juego está optimizado para PS4 Pro se nota también en otras áreas, como los sistemas de partículas, en los efectos como la oclusión ambiental... Si, además, tu televisor lleva integrada la tecnología HDR 10 (High Dinamic Range o Alto Rango Dinámico de 10 bits), la calidad de imagen alcanza nuevas cotas "de verdad".

HDR o High Dynamic Range

Es una tecnología que lleva varios años introduciéndose en los nuevos paneles que han ido llegando al mercado, pero que no ha dado el "campanazo" hasta 2016, con la llegada de la versión 10 bits de la tecnología. Y es que este HDR 10 juega con los colores, el brillo y el contraste a unos nuevos niveles, dejando luces más realistas, brillantes y vivas, mientras que los tonos negros y oscuros presentan también muchos más matices. Con el HDR activado, no es lo mismo contemplar algunas localizaciones de *Uncharted 4*, os lo podemos asegurar. Pero, ojo, no olvidemos que gracias a una actualización de firmware, todos los modelos de PS4, Pro o no, son compatibles con HDR... así que tampoco es un elemento determinante a la hora de decantarse por PS4 Pro (sin olvidar que necesitas una tele que integre esta tecnología... y no son precisamente baratas).

Pero, lejos de tener como única meta las resoluciones 4K, los desarrolladores están apostando por incluir distintas opciones de configuración, para que sea el jugador quien decida cómo juega, dependiendo de sus gustos y el equipo que tenga en casa. Porque, esa es otra: PS4 Pro también está pensada para mejorar la experiencia de juego con una tele HD, no solo paneles 4K. Como podréis ver aquí al lado, algunos juegos ofrecen varias opciones para televisores 1080p, como *Rise of the Tomb Raider*.

El doble de potencia

Este es, quizá, el punto más polémico, y al mismo tiempo la verdadera razón de ser de PS4 Pro. Hasta ahora, las consolas eran sistemas cerrados, y eran iguales para todos. Ahora, PS4 Pro nos acerca un poquito más al concepto de los PC, en el sentido de que podemos elegir entre diversas opciones de visualización para jugar como más se adapte a nuestros gustos, y en función del equipo que tengamos. Probar *Rise of the Tomb Raider* en PS4 Pro a 60 fps (algo que, no olvidemos, ya logró el reboot en la PS4 "normal") y luego volver a jugarlo en el modelo estándar a 30 fps, se hace bastante cuesta arriba. Probarlo en una tele 4K, y luego volver a una tele FullHD, también. O, al menos, a mi me cuesta (y a cualquier jugador con el ojo "educado", que note las diferencias). Entiendo que para muchos son minucias, que no importan, pero para otros sí. El juego sigue siendo el mismo y divierte igual, pero con un rendimiento mejorado o un plus de calidad gráfica. Esos, y sólo esos, deberían ser los factores determinante para decidir si saltas a Pro o no. »

ASÍ ES PS4 PRO A PRIMERA VISTA

PS4 Pro es más grande que el modelo original, y su rediseño "slim". Es un poco más alta, y aproximadamente un dedo o dedo y medio más ancha y larga. No resulta mucho más aparatosa, aunque sí un "pelín" más ruidosa (sobre todo cuando está instalando de disco) y tras un rato de juego, parece calentarse algo más, pero sin llegar a ser nada preocupante.



LOS JUEGOS







UNCHARTED 4

En PS4 ya lucía de escándalo... y en Pro sigue siendo espectacular. Su resolución nativa es 1440p (respecto a los 1080p originales), mientras que el multijugador mantiene los 60 fps, pero ahora funciona a 1080p. Donde más se nota la mejoría es en la iluminación y el colorido, gracias al HDR. Pero, como decíamos, es que ya se veía muy bien en PS4...

LOS PRIMEROS COMPATIBLES CON PS4 PRO



RISE OF THE TOMB RAIDER

Es el ejemplo "paradigmático" del abanico de opciones de mejoras que puede ofrecer PS4 Pro. Presenta tres modos. "Tasa de refresco" limita la resolución a 1080p pero garantiza una tasa constante de 60 fps. "Gráficos mejorados" redirige esa potencia extra de Pro a mejorar efectos de luz y calidad de las texturas para poner un juego más pulido visualmente... aunque a 30 fps. Por último está "Resolución 4K", que como adelanta su nombre, escala la resolución a 4K, y con resultados bastante satisfactorio (aunque a 30 fps). Es uno de los juegos de lanzamiento que mejor demuestra que para disfrutar de Pro no hace falta tener una tele 4K, ya que dos de sus tres modos son para teles FullHD. Un camino que seguirán otros, como *Nioh*, que ofrecerá más variables todavía (7 en total).



SOMBRAS DE MORDOR

El juego se ha actualizado para ofrecer dos modos: uno reescalado a 4K/30 fps, y otro para teles HD con gráficos mejorados (antialiasing, por ejemplo).



INFAMOUS FIRST LIGHT

First Light* y *Second Son ya son compatibles con HDR y resolución 4K. El resultado es muy bueno... y más con ambos juegos por debajo de los 20 €.



RATCHET & CLANK

También se beneficia del HDR y de la mayor resolución en paneles 4K, mientras que en teles HD muestra menos dientes de sierra y mejor antialiasing.



NBA 2K17

Todo un espectáculo que corre en 4K nativos, a 60 fps y es compatible con HDR. Y no sólo eso: si tienes una tele HD, apreciarás un antialiasing mucho mejor.

PS4 Pro cuenta ya con cerca de 40 juegos compatibles, y unos cuantos más en camino. Algunos de ellos llegan con resolución 4K nativa (es decir, que no necesitan de "trucos" como técnicas de reescalado de imagen para que los veamos a 4K). En estos casos será más complicado detectar defectos gráficos como los dientes de sierra que pueden surgir por el rescalado. Este es el listado completo:

TÍTULOS YA DISPONIBLES

- Battlefield 1
- Blazblue Central Fiction
- Bound (4K nativos 60 fps)
- COD Black Ops III
- COD Infinite Warfare
- COD Modern Warfare Remastered
- Deus Ex Mankind Divided
- Dishonored 2
- FIFA 17
- Final Fantasy XV
- Firewatch
- Helldivers
- Hitman
- Hustle Kings (4K nat. 60 fps)
- Infamous 2
- inFAMOUS First Light
- inFAMOUS Second Son
- Forma.8 (4K nativos 60 fps)
- Futuridum EP Deluxe (4K nativos 60 fps)
- Knack
- Killing Floor 2
- La Tierra Media: Sombras de Mordor
- Mafia III
- NBA 2K217 (4K nativos 60 fps)
- Neon Chrome (4K nativos 60 fps)
- Paragon
- Ratchet & Clank
- Rez Infinite (4K nativos 60 fps)
- Rise of the Tomb Raider
- Smite (4K nativos 60 fps)
- The Elder Scrolls Online (4K nativos 30 fps)
- The Elder Scrolls Skyrim (4K nativos 30 fps)
- The Last of Us Remastered (4K nativos 30 fps)
- Titanfall 2
- Thumper (4K nativos 60 fps)
- Uncharted 4
- Viking Squad (4K nativos 60 fps)
- Watch Dogs 2
- Wheels of Aurelia (4K nativos 60 fps)
- World of FF
- World of Tanks
- XCOM 2

TÍTULOS QUE LO SERÁN EN EL FUTURO

- Berserk and the band of the Hawk
- Days Gone
- For Honor
- Gran Turismo Sport
- Gravity Rush 2
- Horizon: Zero Dawn
- Fallout 4
- Kingdom Hearts 2.8
- Nioh (4K nativos 30 fps)
- Pro Evolution Soccer 2017 (4K nativo 30 fps)
- Resident Evil VII
- The Last Guardian
- The Witness

10 COSAS QUE DEBES SABER SOBRE **PS4 PRO**

1 No es imprescindible una tele 4K para disfrutar de las mejoras de PS4 Pro, ni comprar una PS4 Pro para seguir jugando con a los nuevos juegos que salgan.

2 No habrá juegos exclusivos de PS4 Pro. O ese es, al menos, es el mensaje oficial.

3 Los parches de actualización son gratuitos y, aunque se dejó la puerta abierta a lo contrario, no parece que ninguna compañía vaya a cobrar por ellos (tampoco tendría sentido).

4 El ecosistema para jugar es el mismo. No se distinguirá, por ejemplo online, a los usuarios de PS4 "normal" de los de PS4 Pro, ni tendrán ventaja de ningún tipo (aunque juegos como *Battlefield 1* tienen en Pro mejores tiempos de respuesta en los mandos). Por esta razón, podemos compartir nuestras cuentas de usuario, partidas guardadas o los trofeos ganados entre PS4 Pro y PS4 normal.

5 El cable HDMI 2.0, necesario para disfrutar del contenido 4K, viene en la caja.

6 Aunque utilices tu cuenta "de siempre", no es posible cambiar de disco duro "en caliente". Es decir, no puedes sacar el disco duro de tu PS4 y meterlo en PS4 Pro para acceder a su contenido. Si lo haces, tendrás que formatear el disco. Eso sí, puedes transferir su contenido, bien vía una copia de seguridad bien utilizando un nuevo sistema, que conecta ambas consolas con un cable Ethernet.

7 El cable de corriente también es distinto, y se asemeja más al de PS3 (o un PC). Sí: la consola consume algo más de electricidad que el anterior modelo y su revisión.

8 En condiciones normales, la consola realiza más o menos el mismo ruido (aunque los ventiladores han saltado con facilidad... y han vuelto a la normalidad rápidamente). Del mismo modo, da la sensación de calentarse más rápidamente, pero durante nuestras pruebas nunca ha llegado a afectar al funcionamiento/rendimiento de la máquina.

9 El lector de discos no se ha actualizado, por lo que no podrás ver Blu-rays Ultra HD (o 4K), sólo los "convencionales". Xbox One S sí lo lleva y es una de las características más criticables de PS4 Pro (apuesta por el 4K, pero no en todos los frentes).

10 Cuesta 399€, igual que PS4 en su lanzamiento hace 3 años, y 100€ más que el modelo Slim, el modelo "estandar" de la consola. De serie, lleva uno de los nuevos Dual Shock 4 (con banda de luz en el touchpad).

OPCIONES DE **CONFIGURACIÓN**

Fiel a su búsqueda de la sencillez de uso, PS4 Pro sigue la filosofía "plug & play", conecta y utiliza, sin introducir nuevos menús ni nada en el interfaz de la consola. El proceso con una tele 4K es así de sencillo...



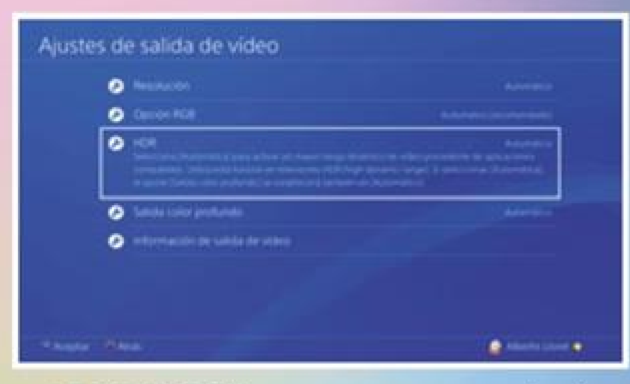
◆ **DETECCIÓN.** PS4 Pro se "comunica" con tu tele y nada más encenderla o conectarla a una TV distinta por primera vez, nos saltará un mensaje parecido a este, indicándonos que la imagen quizá se podría ver mejor configurando la tele.



◆ **CONEXIÓN.** Ojo, que en las teles nuevas 4K y HDR no todos los puertos HDMI son 2.2 y, por lo tanto, no todos son capaces de ofrecer HDR ni resolución 4K (según la marca, puede aparecer como HDMI Premium). Te tendrás que meter en los ajustes de tu TV y revisar algunos parámetros.



◆ **AUTOMÁTICO.** Una vez detectado el puerto HDMI, activado en la tele el HDR y configurado el modo de visualización que más te guste, sólo tienes que ir al menú de ajustes de la consola y podrás comprobar la resolución de salida de imagen.



◆ **OPCIONES.** El proceso es automatizado, pero luego podemos ajustar algunas opciones, como el rango de color, su profundidad o activar (o no) el HDR. Como decimos, no difiere en absolutamente nada del menú de ajustes de una PS4 "normal".

¿PENSANDO EN **CAMBIAR DE TELE?**

Si piensas actualizar tu equipación, prepara un presupuesto de 1000 € en adelante para acceder al 4K y HDR 10 para notar la diferencia...



» Ni todo el mundo tiene una pantalla 4K, ni necesita esas mejoras para disfrutar de los juegos. Si tienes una PS4 normal y los frames te dan igual, o que los efectos visuales como la recreación del fuego se vean mejor, entonces PS4 Pro no es para ti. Otra cosa es que tengas o pienses saltar a un panel 4K, o que estés pensando en comprar tu primera PS4. En ambos casos, el caballo ganador es PS4 Pro, sin ningún tipo de duda. Lo mismo es aplicable a la VR. Muchos juegos se han actualizado para ser compatibles con Pro y la mejoría es evidente: menores tiempos de carga, texturas mejoradas y que cargan antes, mejor visibilidad (menos borroso)... Está por ver qué beneficios aportará Pro a la VR, pero los actuales títulos mejoran sensiblemente.

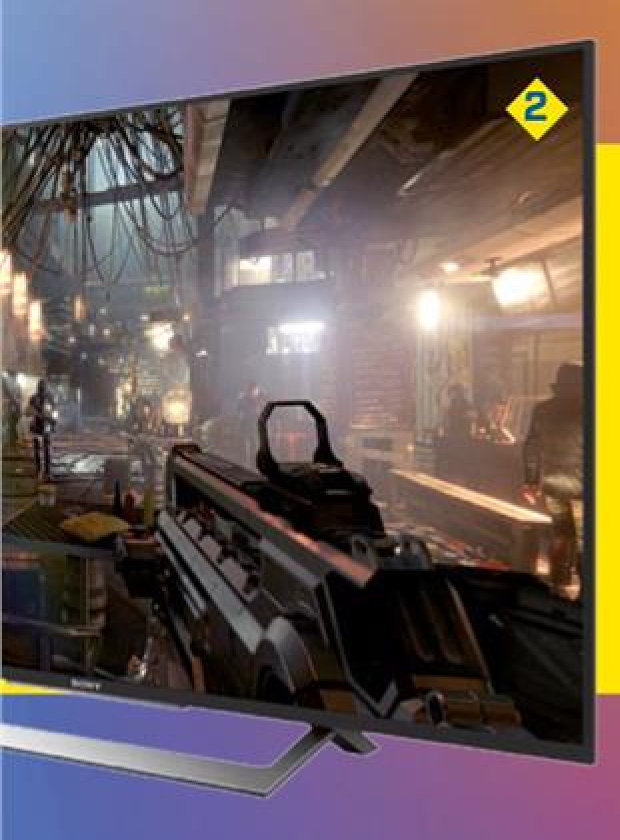
Los "renuncios" de PS4 Pro

Una de las premisas de PS4 Pro es que ningún juego podía funcionar peor que en la versión estándar de PS4 y, lo cierto es que se han dado casos. No es nada grave, ni que afecte a la jugabilidad. Por poner un par de ejemplos, *The Last of Us Remastered* en PS4 Pro baja ligerísimamente de frames (2-4 fps en momentos muy puntuales), mientras que *Rise of the Tomb Raider* presenta problemas similares en algunas áreas. Pero no se trata de nada que no se pueda solucionar con una actualización. Peor arreglo tiene, dada su apuesta por los 4K, que el lector Blu-Ray no se haya sustituido por una versión UHD (o 4K). El lector es el mismo que en la versión estándar de PS4, por lo que no podrás reproducir las nuevas películas UHD que acaban de ponerse a la venta. Y es algo incomprensible, viendo que Xbox One S sí lo lleva (y funciona de forma soberbia, además). Suponemos que no se ha incluido en PS4 Pro por una sencilla razón: costes. Haber modificado el lector quizá hubiera supuesto superar la barrera psicológica de los 400 €, y ese debe haber sido un requisito impuesto desde el primer día. De este modo, el papel de PS4 Pro como reproductor de medios 4K se limita a Netflix (que ya tiene contenido en 4K, como por ejemplo "Daredevil", "Luke Cage", "Marco Polo"...) y, por supuesto, Youtube, cuyo reproductor ya es compatible también con la tecnología HDR.

Tampoco podemos pasar por alto otros aspectos, como que la consola hace algo más de ruido, sobre todo mientras está instalando un juego en formato físico (no es una barbaridad, pero se nota), que se calienta un poco más por la parte central-trasera o que ha elevado su consumo eléctrico (al igual que PS3, funciona con un cable de alimentación similar a los de PC). Nada es lo suficientemente grave, pero son aspectos que están ahí y que también suman a la hora de decantarse por un modelo u otro. Y, ojo, que tampoco todo es malo: el modelo de Pro que hay a la venta trae de serie un disco duro de 1 TB, cuenta con un tercer puerto USB 3.1 (dos resultaban ya muy escasos) y recupera el puerto óptico, desaparecido en el modelo "Slim". ■

CONCLUSIONES FINALES

La respuesta a si debo saltar o no a PS4 Pro es sencilla: si ya tienes PS4 y los gráficos/fps te dan igual, Pro no es para ti. Pero si aún no tienes PS4, los gráficos son lo más importante para ti o piensas saltar a una tele 4K/PS VR, la respuesta es sí. Los primeros juegos compatibles, que no han sido desarrollados con Pro en mente, muestran mejoría... pero títulos como *Horizon*, que sí lo han hecho, parecen exprimir más el hardware. Quizá lo que hemos visto hasta ahora sea un "aperitivo", y puede que en futuros lanzamientos el desempeño de Pro sea aun mayor.



1 SAMSUNG KS8000. El fabricante coreano tiene en sus series 7000 y 8000 algunas de las mejores propuestas para saltar al 4K "premium" o de mayor calidad, con un precio de partida de aproximadamente 1300 € para el modelo de 49" (hasta los 2400 € del de 65")

2 SONY XD83. Sony también renovó su gama este año, y tiene en la serie XD su propuesta 4K y HDR más competitiva, con precios que rondan los 1000 € en 49" (como la KD-49XD8005) e incluso tiene tamaños inferiores, de 43". Las series 93 y 94 llegan hasta las 75".

JUEGOS DE PS VR QUE MEJORAN CON PS4 PRO

Tasas de frame más estables, tiempos de carga más cortos o una mayor nitidez general son algunas de las mejoras que se aprecian con Pro.



ROBINSON THE JOURNEY

Las mejoras son varias: tiempos de carga más breves, texturas que cargan antes, mejoras en la fluidez general del juego, texturas y efectos de luz algo más detallados... La experiencia es la misma, pero más refinada en lo técnico, aunque tampoco nada que cambie el juego por completo.



BOUND

Este plataformas ha ganado, sobre todo, en nitidez y definición, ya que se movía como la seda. Además, sin VR corre en 4K nativos.



PS VR WORLDS

Como el anterior caso, los cinco juegos incluidos lucen bastante más "nítidos", con algo más de detalle y más fluidos.



THE PLAYROOM VR

Hasta el juego gratuito se ha parcheado para ser compatible con Pro, y lo mismo: el nivel de detalle y nitidez ha aumentado.



THUMPER

El último parche aumenta la resolución nativa a 4K y en VR mejora la detección del visor, y también ofrece más detalle y gráficos más nítidos.

OTROS QUE MEJORAN CON PRO...

- Battlezone
- Driveclub VR
- Hustle Kings
- Rez Infinite
- RIGS
- Super Stardust Ultra
- Tumble
- Until Dawn: Rush of Blood



¿HAY HUECO PARA NUEVAS CONSOLAS?

Por Sergio Martín @replicante64



Con el actual estado de la industria del videojuego, ¿sigue existiendo hueco para la llegada de nuevos modelos de consola en su vertiente más "tradicional"?

Este 2016 que se acaba pasará a la historia por ser el año en que muchas cosas cambiaron. Tanto Sony como Microsoft anunciaron nuevas máquinas llamadas a mejorar sus últimas consolas, con apenas tres años de vida. Así, Sony ya ha puesto a la venta PS4 Pro, el modelo "Premium" de su última consola, de la que os hablamos en profundidad en este número. Por su parte, Microsoft asegura que, a finales de 2017, disfrutaremos de Project Scorpio, la consola más potente de todos los tiempos (con sus ya famosos 6 teraflops), la evolución natural de Xbox One y que, igualmente, será 100% compatible con los actuales (¡y futuros!) juegos de la plataforma. Por último, Nintendo lanzará en marzo su nueva consola, Switch, conocida hasta hace un mes como *NX*. Ésta es la radiografía del mercado de consolas de sobremesa, el mismo que tanto analistas como usuarios piensan que no será el mismo que hemos vivido desde hace décadas.

Y es que todos intuimos que lo que sucedía en el pasado, aplicado al ciclo de vida de las consolas, parece que ya es historia. Es cierto que cada máquina ha tenido una vida útil variable, con unos mínimos de cuatro o cinco años, pero, en muchos casos, esa cifra se ha llegado a doblar. Ahora, todo apunta a que el empuje de los mercados de los móviles y del PC ha precipitado un cambio total de tendencia y, quizá, nunca más vayamos a vivir una situación similar a la que se daba en épocas pasadas.

»

5 RAZONES PARA QUE NINTENDO SWITCH...

TRIUNFE

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Uno de los mejores juegos exhibidos durante el pasado E3 2016 puede convertirse en la principal razón para que muchos usuarios se hagan de primeras con la nueva consola de Nintendo.

2 CONCEPTO HÍBRIDO
La posibilidad de poder jugar indistintamente a títulos como *NBA 2K17*, *Skyrim* o la anunciada nueva aventura de Mario en 3D —tanto en el sofá de nuestra casa como en cualquier otra parte— es un aliciente difícil de pasar por alto, ¿o no?



3 PERIFÉRICOS PERSONALIZADOS
Aunque no está confirmado, es de esperar que aterricen decenas de accesorios (como nuevos modelos de mandos Joy-Con, por ejemplo) realmente llamativos.

4 MANDO DE CONTROL
A pesar de que, desgraciadamente, todavía no hemos tenido el privilegio de probar el mando de la consola, aquéllos que sí que lo han hecho hablan maravillas de él. Según parece, es de los más cómodos y ergonómicos jamás diseñados.

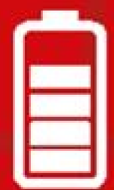


5 CARTUCHOS
¡Id olvidándoos de los discos! En esta consola, los juegos llegarán en formato cartucho, por lo que, en teoría, los tiempos de carga serán más reducidos.

FRACASE



1 PRECIO
Una de las incógnitas más importantes que presenta Switch es su precio de salida. Según los analistas expertos en videojuegos, si supera la barrera de los 300 euros, lo tendrá difícil para competir contra las máquinas actuales, ya establecidas desde hace años.



2 DURACIÓN DE LA BATERIA
Otra de las cuestiones que más nos preocupan de esta nueva máquina es la autonomía de su batería. Los rumores indican que estaría cerca de las tres horas, cifra muy escasa a nuestro entender. Esperemos que no sea cierto.

3 APOYO DE LAS COMPAÑÍAS THIRD PARTY
Las últimas consolas de Nintendo no han destacado, precisamente, por gozar del apoyo de las compañías desarrolladoras. Y esto debe cambiar para que Switch tenga opciones de triunfar.

4 POTENCIA GRÁFICA
Tampoco se ha desvelado nada acerca de la potencia exacta que tendrá la nueva consola de Nintendo. ¿Será suficiente para albergar juegos como *Ghost Recon: Wildlands*, por ejemplo?



5 COMPETENCIA CON LOS SMARTPHONES
Al tratarse de una especie de híbrido entre consola y tableta, el segmento de los smartphones y tablets puede suponer una amenaza seria para el futuro de Switch. Tendrá que mostrar elementos muy atractivos y exclusivos, si quiere marcar la diferencia.

EL FUTURO DE **PLAYSTATION Y XBOX**

ar por
imento...

tiene un
se han
esta "Xbox
con to-
una po-
a está
oca infor-
uarda a es-
ga un im-

PLAYSTATION 4 PRO

PS4 Pro es ya toda una realidad. Se trata de la primera consola "a mitad de generación" que aparece en el mercado. Su potencia casi dobla en ciertos aspectos al modelo original y al Slim de PS4 y, básicamente, su razón de ser tiene que ver con potenciar las características de *PlayStation VR* y, también, con alcanzar la tan ansiada resolución 4K en los futuros títulos (y también algunos ya lanzados) desarrollados para la máquina de Sony. De momento, el recibimiento ha sido bastante bueno y, en ciertos mercados (como en el Reino Unido), resulta realmente complicado encontrar una PS4 Pro disponible.

¿QUÉ PASA CON **NINTENDO 3DS?**

Con la llegada de Nintendo Switch, la vida de Nintendo 3DS peligra enormemente. ¿Qué sucederá con ella? La pregunta tiene difícil respuesta hoy por hoy, aunque, desde la propia Nintendo, se ha querido lanzar un mensaje de tranquilidad a todos sus usuarios (recordad que existen más de 60 millones de poseedores de esta consola), afirmando que la compañía de Kioto seguirá editando juegos para esta máquina durante mucho tiempo. ¿Cuánto exactamente? Eso es imposible de pronosticar, entre otras cosas porque este apoyo también estará ligado al interés y al recibimiento que obtenga la propia Nintendo Switch. Es lógico pensar que, cuanto mejor sea la acogida de la nueva máquina por parte de los jugadores, menos tiempo y recursos dedicará Nintendo a la ya veterana portátil.



» Evolución constante: ésa es una de las definiciones que podemos otorgar al mercado de los teléfonos móviles, tabletas y demás dispositivos similares. Los aparatos iOS y los Android se renuevan cada año (o incluso con una frecuencia mayor) para ofrecer cada vez más prestaciones, memoria, avances tecnológicos y, por supuesto, potencia. ¿Y a qué viene esto? Fácil: los dispositivos que, en un principio, se habían convertido en las principales amenazas para las consolas portátiles (¿alguien se acuerda ya de mi admirada PlayStation Vita, portátil relegada a un plano absolutamente secundario desde hace muchísimos meses?) parece que también amenazan con devorar el mercado de las máquinas tradicionales de sobremesa, como ha sucedido en Japón.

Y claro, a este empuje tecnológico de los móviles también se suma el mercado de PC, el cual siempre se encuentra en ciclos de renovación anual y que, para muchos usuarios en nuestros días, pasa por su mejor momento. No hay un mes en el que no aparezca algún adelanto de software o hardware nuevo destinado al PC gaming. Y, dado que la arquitectura interna de las consolas actuales se basa prácticamente en la misma usada por dichos sistemas, la sensación de obsolescencia que termina repercutiendo en las consolas de sobremesa es más acentuada que la que se daba antaño, cuando los hardwares, sistemas operativos y funcionamiento en general de las consolas domésticas distaban bastante de los mismos empleados en el terreno del PC. Para echar más leña al fuego, a todo esto se añade el tema de la rentabilidad. Para las compañías, cada vez resulta más apetecible invertir en el mercado de los smartphones y demás aparatos móviles, por diversas cuestiones. El parque de estos dispositivos instaurado en todo el mundo es infinitamente mayor que el de cualquier consola, con mucha diferencia. Y, además de esto, la inversión que es necesario efectuar para diseñar títulos para móviles es mucho menor, dado que los desarrollos para este tipo de dispositivos suelen ser notablemente más modestos.

Nintendo Switch, la primera piedra de toque

Así las cosas, suponemos que no debemos explicar en demasía lo mucho que se arriesgan actualmente las first parties al lanzar una nueva consola. Está por ver la aceptación que termina obteniendo PS4 Pro, consola que acaba de aterrizar y que, lo queramos o no, una de sus principales "competidoras" va a ser la propia PS4.

Pero todavía sentimos mayor curiosidad por comprobar qué tal responde el mercado ante Nintendo Switch, la primera consola híbrida "real" jamás lanzada, sobremesa y portátil a la vez, una particularidad que ofrece cierto grado de innovación. Precisamente, esa misma virtud, la innovación, es una de las características que pueden marcar diferencias, junto con la exclusividad de los títulos vendeconsolas. Nintendo puede conseguir llamar la atención de muchos usuarios con los juegos de lanzamiento de Switch. Nuevas versiones (posiblemente recicladas de Wii U) de *Splatoon* y *Mario Kart*, un nuevo *Mario 3D* o, por supuesto, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* pueden fomentar las ventas de la consola de salida. Aun así, Nintendo tiene que superar ciertos escollos que pueden suponer inconvenientes importantes, como la duración de la batería o el apoyo de las third parties.

¿Y qué pensamos nosotros sobre la llegada de nuevas consolas? Pues que siguen teniendo su hueco, siempre y cuando ofrezcan algo diferente, posean una sugerente relación calidad/precio y, lo más importante, aporten títulos apetecibles. Pensamos que no todo está inventado todavía en el terreno del hardware y el software, y puede que Switch sea el primer paso para dejar constancia de esto. Ya ha sucedido en el pasado (SNES, PSX, Dreamcast o Wii supusieron grandes revoluciones) y creemos que puede seguir sucediendo también en el futuro. Lo que sí tenemos claro es que las siguientes generaciones de consolas no podrán conformarse con ofrecer sólo más potencia: van a tener que incorporar más elementos innovadores para convencer a los usuarios. ■

OTRAS **CONSOLAS**

Además de Nintendo Switch, PS4 Pro y Project Scorpio, también están proliferando otras consolas curiosas, muchas de ellas sufragadas mediante las ya habituales campañas de financiación colectiva.



SMACH Z

La pasada feria Madrid Gaming Experience sirvió como marco ideal para la presentación de *Smach Z*, una consola portátil diseñada en España que nos permitirá disfrutar de los juegos de PC que tengamos en nuestra biblioteca de Steam, Battle.net, Origin y GOG.

PGS

La bautizada simplemente como Portable Game System es otra nueva consola portátil que podrá con juegos de Windows 10, así como con títulos desarrollados para Android. Su diseño parece un híbrido entre Nintendo 3DS y PSP Go, ¿no os parece?





MEGA DRIVE TEC TOY

La compañía Tec Toy está desarrollando un sueño para muchos usuarios amantes de lo retro. Se trata de un modelo de Mega Drive para Brasil, tremendamente fiel al original y que incluirá de serie más de veinte juegos clásicos, de la talla de *Sonic 3* o *Golden Axe*.



PROJECT NOVATIO

Otra de las nuevas consolas que buscan finaciación colectiva es Project Novatio. A medio camino entre una consola de sobremesa y un PC, la máquina utilizará Linux como sistema operativo, será compatible con los títulos de PC y ofrecerá una gran potencia técnica.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



POKÉMON SOL Y POKÉMON LUNA

Game Freak lo ha vuelto a hacer: la séptima generación de sus "monstruos de bolsillo" sorprende igual que las anteriores.



FINAL FANTASY XV

El juego de rol más esperado de los últimos años ya está aquí. ¿Será Noctis un digno heredero del legado de Square Enix?



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Pokémon Sol y Pokémon Luna

HA LLEGADO LA NUEVA ERA POKÉMON

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
RPG

DESARROLLADOR
Game Freak

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Español

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95€
Digital: 44,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Hemos vivido un 2016 plagado de Pokémon. *Pokkén Tournament, Mundo Megamisterioso*, y el popular *Pokémon GO!* han sido el entretenimiento de los más pokémaniacos. Ahora, *Sol* y *Luna* llegan a nuestra Nintendo 3DS para despedir el 20º aniversario de la saga a lo grande y, de paso, dar comienzo a una nueva era de Pokémon.

Tras tanto tiempo esperando la salida de estos juegos, y tras tantísimos tráilers mostrando un sinfín de novedades de lo más jugosas, las expectativas que se habían creado sobre esta nueva generación de monstruos de bolsillo estaban por las nubes, y esto también conlleva un altísimo riesgo. Afortunadamente, *Pokémon Sol* y *Luna* no solo cumple con creces con todas las expectativas, sino que incluso va un paso más allá. Pero vamos a verlo...

Rompiendo con lo establecido

Nada más comenzar la partida ya nos vamos dando cuenta de que lo que tenemos entre manos es un juego de los que hacen historia. Mientras escuchamos uno de los mejores temas de la banda sonora de *Sol* y *Luna*, el Profesor Kukui nos presenta la región de Alola, elegimos la apariencia de nuestro personaje, y acto seguido nos sumergimos de lleno en la historia con una escena introductoria que, en Hobby Consolas, nos ha dejado boquiabiertos. Si, al igual que nos ha ocurrido a nosotros, vosotros también empezasteis a jugar a Pokémon con los cartuchos originales de Game Boy, gozaréis con la enorme cantidad de referencias y guiños a la primera generación y la región de Kanto, ya desde el primer minuto de juego. Sin ir más lejos, nuestra aventura comienza con el protagonista recién mudado desde Kanto. En cuanto demos nuestros primer "garbeo" por la nueva región de Alola, un archipiélago paradisiaco formado por cinco islas (cuatro de ellas naturales junto a una reserva artificial creada por el ser humano) nos daremos cuenta de que algo ha cambiado con respecto a las anteriores sagas. Se acabó aquello de viajar por toda la región derrotando a los líderes de Gimnasios Pokémon para reunir las ocho medallas. En esta ocasión tendremos que completar el Recorrido Insular, superando varias pruebas de distinta índole ayudados por los Capitanes de cada isla, para finalmente enfrentarnos a los Kahuna, los entrenadores más expertos de toda la región.

Durante el viaje nos encontraremos con el Team Skull, un grupo de maleantes que, liderados por Guzmán, se dedican a robar los Pokémon de la gente, e intentarán entorpecer nuestras pruebas por el Recorrido Insular. Además, también conoceremos la fundación Æther, otra organización que, en manos del director Fabio, ha construido una isla artificial en Alola, el Paraíso Æther, para criar a los Pokémon »



SE ACABÓ LO DE VIAJAR POR UNA REGIÓN EN BUSCA DE LAS MEDALLAS POKÉMON. AHORA TENEMOS QUE SUPERAR EL RECORRIDO INSULAR.





Al comenzar la aventura aún estaremos en Kanto, y el Profesor Kukui nos mostrará la región de Alola por videollamada antes de que nos mudemos a este archipiélago.

Durante todo el juego podremos disfrutar de unos paisajes llenos de color y detalle. No todo son palmeras y playas, también hay islas rocosas e incluso cubiertas de nieve.



LO MEJOR

Tienen la mejor historia que ha tenido un juego de *Pokémon* hasta la fecha. Hay nuevos Pokémon, nuevos sistemas de combate que aportan infinidad de horas de juego, y no olvidemos las formas Alola.

LO PEOR

En determinadas ocasiones el juego puede resultar algo lineal. No se pueden ocultar las pistas sobre la tabla de tipos durante los combates.



Los Tapus son los protectores de las cuatro islas de Alola. Son Pokémon legendarios y venerados.



En numerosas ocasiones tendremos que enfrentarnos al Team Skull, que intentará chafarnos los planes.



SOLGALEO
Es el legendario exclusivo de *Pokémon Sol*. De tipo Psíquico y Acero, su habilidad es Guardia Metálica.

POKÉMON SOL Y LUNA HAN CONSEGUIDO SUMERGIRNOS DE LLENO EN UNA HISTORIA ÉPICA Y TREPIDANTE

» en cautividad. Esta fundación está investigando a unas extrañas criaturas llamadas Ultraentes, que parecen provenir de otro mundo, y que supondrán una pieza clave para el desarrollo de la historia.

Con esta premisa, *Pokémon Sol* y *Luna* han conseguido sumergirnos de lleno en una aventura mucho más elaborada y profunda de lo que estábamos acostumbrados a ver en anteriores entregas de la saga. Si bien es cierto que en ocasiones las partes de diálogo pueden extenderse bastante (y sobre todo en comparación con otros juegos de *Pokémon*), es algo necesario para su avance. También abundan las cinemáticas, muy cuidadas y sobre todo mejoradas con respecto a las generaciones anteriores. Con algunos giros argumentales para nada previsibles y unos personajes principales que, derrochando presencia y carisma, aportan mucho al desarrollo de la trama, la historia se disfruta desde el principio hasta el fin, tanto para los primerizos en el mundo Pokémon como para los que han crecido jugando a esta saga.

Otro gran cambio con respecto a *Rubí Omega* y *Zafiro Alfa* es la tremenda subida de dificultad que han sufrido *Sol* y *Luna*. Al igual que en los juegos

NOVEDADES DE LA SÉPTIMA GENERACIÓN

Éstas son las seis novedades más importantes y destacables de Pokémon Sol y Pokémon Luna. Algunas de ellas ya se han visto en juegos anteriores de la saga, pero en esta nueva generación han sido mejoradas y se les han añadido otras funcionalidades.



Movimientos Z: cuando el entrenador posee una Pulsera Z y su Pokémon lleva un Cristal Z, éste puede utilizar una vez por combate un ataque mucho más poderoso de lo normal. Incluso hay algunos Pokémon que tienen un Movimiento Z exclusivo.



RotomDex: ahora la PokéDex funciona gracias a un Rotom, que se encarga de controlarla. Además de darnos consejos durante toda la aventura, también nos permitirá sacar fotos de nuestros Pokémon favoritos con el Pokévisor.



Battle Royal: en este nuevo modo de combate, cuatro jugadores se enfrentan todos contra todos. La batalla termina cuando uno de los jugadores cae, y gana quien más Pokémon rivales haya derrotado y más Pokémon propios tenga con vida.



Ultraentes: hay muchos rumores sobre qué son exactamente los Ultraentes. A lo largo de la aventura iremos descubriendo más detalles sobre estos misteriosos seres junto a la Fundación Æther, que los investiga en una isla artificial.



Formas Alola: al desplazarse hasta Alola, algunos Pokémon de Kanto han sufrido cambios y han evolucionado para adaptarse al clima más suave de la región. Son Pokémon totalmente distintos, tanto en estadísticas como en tipos.



Festi Plaza: ahora las funciones de comunicación, tales como los combates o intercambios, se llevan a cabo en la Festi Plaza: un punto de encuentro para Entrenadores de todo el mundo donde pasar horas jugando a diversos minijuegos.

anteriores, contamos con un Repartir Experiencia opcional para hacer más sencillo el avance, pero, si lo que buscamos es un verdadero desafío, *Pokémon Sol* y *Luna* se convertirán en una tarea casi imposible de llevar a cabo.

Con respecto al juego competitivo, Game Freak y The Pokémon Company se lo han tomado muy en serio esta vez. Han mejorado el sistema de combates, pudiendo ahora revisar el equipo del rival en mitad de un enfrentamiento, y han añadido una función para compartir los equipos mediante códigos QR, entre otras novedades.

Toda una nueva generación

Como comentábamos, *Pokémon Sol* y *Luna* cuentan con un apartado gráfico inmejorable, y no solo se nota al presenciar cinemáticas que dejarán a más de uno con la boca abierta; al recorrer las paradisíacas islas de Alola nos daremos cuenta del mimo y detalle que se ha depositado en cada uno de los escenarios del juego. Sin duda, estas entregas le sacan todo el jugo a 3DS, marcando con total claridad el salto de la sexta a la séptima generación. Un gran mérito si tenemos en cuenta que ambas nacieron en la misma consola.

Si hablamos sobre la banda sonora, podremos escuchar algunas de las canciones míticas de la saga readaptadas con un nuevo estilo junto a canciones totalmente nuevas que están a la altura de las mejores de la serie. Si juntamos todo lo que hemos mencionado anteriormente (una historia inmejorable, infinidad de nuevas estrategias de combate, nuevos Pokémon, una dificultad preparada para los más "gamers", un estilo gráfico envidiable...) tenemos como resultado dos juegos que marcan un antes y un después en el mundo *Pokémon*. Sin duda, *Sol* y *Luna* tienen todo lo que un amante de la saga puede desear de un juego de monstruos de bolsillo. Con aproximadamente unas 40 horas de una historia que es mejor que la de cualquier otra entrega de la saga (superando por poco la mítica aventura de Kanto y los primeros juegos), y una séptima generación que cuenta con muchísimos modos para poder jugar sin parar en ningún momento, *Sol* y *Luna* recuperan y mejoran todo lo que nos gustaba de Pokémon, y de la forma más original posible.

Por **Miguel Martí** @SekiamPKM



OPINIÓN

Ya sea como amante de los juegos de esta saga desde que empecé con *Pokémon Amarillo* en una vieja y desgastada Game Boy Color, o como jugador competitivo de *Pokémon, Sol* y *Luna* me parecen unas verdaderas obras maestras en todos los aspectos. Nintendo, Game Freak y TPCi han cumplido con creces.

97

VUESTRA OPINIÓN

WEB ffmaniaco

"Muy buena pinta. Quizá lo que menos me gusta y espero que se pueda quitar es que te ponga qué ataque es mas efectivo. No sé, ya de por si los ultimos eran muy fáciles y con esto ya no tendría complicación ninguna."

WEB Ted Mosby

"Nunca me ha dado mucho por esta saga, pero esta entrega llama. Posiblemente esté en 'mi lista' más que ninguna otra entrega."

Hablamos con SHIGERU OHMORI Y JUNICHI MASUDA

SON EL DIRECTOR Y EL PRODUCTOR-COMPOSITOR DE POKÉMON SOL Y LUNA



« Queremos capturar la variedad de la vida que existe en la Tierra »

Nos hemos ido hasta Londres para que dos de los máximos responsables de Pokémon nos contaran cómo se gesta cada nueva entrega de la saga.

Cuando comienza el proceso de desarrollo de un nuevo *Pokémon*, ¿por dónde empezáis?

Masuda: Lo primero es diseñar el tema básico del juego, lo que queremos representar. Por ejemplo, en *Pokémon X e Y* queríamos hablar sobre la belleza y tener la evolución como tema principal. Basándonos en eso, creamos el mundo y el resto de aspectos.

Ohmori: Como es el vigésimo aniversario de *Pokémon*, queremos revisar la saga y hacer pequeños cambios. Así, en esta ocasión, el tema es trascender dentro de la saga, ir donde nadie ha ido jamás con *Pokémon*. Y otro de los temas principales del juego es el sentimiento de asombro y maravilla de la vida misma

Suponemos que una de los aspectos más complicados siempre en cada juego de *Pokémon* es el diseño de los tres iniciales. ¿Cómo lo habéis afrontado esta vez?

Ohmori: Los diseñadores son los verdaderos responsables de crear a los pokémon, y les llevó aproximadamente cuatro meses crear a cada uno de ellos. Desde *X e Y*, hemos sido capaces de crear los modelos de los personajes en 3D, así que, esta vez, queríamos ir más allá y hacer cosas que no se habían visto en juegos anteriores, y queríamos transmitir, aún más, la sensación de que están vivos, a través de sus movimientos. Por ejemplo, el pokémon Rowlett es una pequeña lechuza que es capaz de girar su cabeza, algo que sólo es posible una vez que adoptas el estilo 3D por completo.

Se rumorea que los tres Pokémon iniciales de *Sol y Luna* tienen algún tipo de relación con Rockruff, cuya evolución depende del juego. ¿Será algo similar con Litten, Rowlett y Popplio?

Ohmori: No me suena haber escuchado ese rumor entre la gente de Alola... (risas), pero, hablando del propio Rockruff, ya sabes que su evolución cambia según el juego. Ambos títulos hacen énfasis en este tipo de características, como las criaturas salvajes que aparecen durante el día o la noche, y estas diferencias son una característica muy importante en ambos juegos. Rockruff es un pokémon que refleja esta idea: es el pokémon perfecto para resaltar las diferencias. Así que sí: estas diferencias entre día y noche son algo que hemos tenido en mente en todo momento a la hora de diseñar ambos juegos.

Después de dieciocho juegos y más de 700 pokémon... ¿De dónde sacáis la inspiración para crear más criaturas?

Masuda: Diseñar nuevos pokémon es algo realmente complicado para todos nosotros cuando desarrollamos un nuevo juego. Queremos capturar la variedad de la vida que existe en la Tierra. Por ejemplo, en Londres, o incluso en España. Hemos ido al zoo y hemos visto animales completamente diferentes a los que estamos acostumbrados a ver en los zoológicos japoneses. Si, por ejemplo, viajas a África, también ves animales que nunca habías visto, y lo mismo pasa con la gran cantidad de distintos tipos de bicho que hay en el Amazonas. Esta enorme variedad de vida que hay sobre la Tierra es lo que queremos reflejar en *Pokémon*: los diferentes tipos, áreas y criaturas que residen en cada zona es en lo que pensamos cuando diseñamos nuevos pokémon.

Señor Masuda, usted ha trabajado en todas las melodías de la saga. ¿Cómo consigue que la banda sonora se mantenga fresca sin perder esa sensación de familiaridad?

Masuda: Una de las partes en las que más he estado involucrado ha sido en la creación de las melodías de batalla, las que suenan en los combates. Todo empieza con el ritmo y la melodía, pensando en qué puede encajar bien con *Pokémon*. Hay que empezar pensando en una melodía que vaya bien con *Pokémon* y capture la esencia de la saga que mencionas, la que mencionas que es tan reconocible. Al crear temas secundarios, tenemos otra forma de afrontarlos. Pero es importante conseguir que las melodías no cansen: hay que asegurarse de que se trata de algo que puedes escucharlo una y otra vez y, aun así, disfrutarlo, especialmente en las batallas, que son una de las co-



Shigeru Ohmori y Junichi Masuda posan con dos esponjosos peluches de Charmander y Pikachu.

sas que más se repiten. Además, las melodías de batalla tienen que transmitir un sentimiento de tensión y emoción. La música no está sólo para acompañar, sino también para transmitir sensaciones y "controlar" las emociones.

Es la primera vez que el señor Ohmori toma la batuta para dirigir un nuevo juego de Pokémon y, según lo visto hasta ahora, *Sol y Luna* parecen ser las entregas más revolucionarias de la saga. ¿Cómo se siente, señor Ohmori?
Ohmori: Al pensar en lo que queríamos en *Sol y Luna*, quiero recompensar a los jugadores que han jugado mucho a través de los años. Cuando el señor Masuda me pidió que dirigiese esta entrega, me sentí muy emocionado de poder desafiarme a mí mismo para traer algo nuevo a la saga. Como es el vigésimo aniversario de *Pokémon*, queremos darles algo a los fans que más tiempo han estado con nosotros, así que tenemos estos aspectos nuevos, como los movimientos Z o las formas de Alola, que estamos deseando que la gente pruebe.

Además, la gente lleva un montón de tiempo jugando con sus pokémon favoritos, y los movimientos Z pueden ser usados por cualquier pokémon. La gente tenía a sus pokémon favoritos, pero puede que, antes, nos los usasen demasiado; ahora, podrán hacerlo gracias a los movimientos Z, encontrando nuevas formas de utilizarlos y disfrutando de la aventura con sus favoritos. En cuanto a las formas de Alola, al pensar en el aniversario, algo que teníamos claro desde el principio era mirar a los pokémon como cosas vivas, así que pensamos: si cogemos a un pokémon de la región de Kanto, la primera que diseñamos, ¿cómo se adaptaría a las condiciones de Alola? Por ejemplo, en la región de Alola, que es muy soleada, el cuello de Exeggutor ha crecido muchísimo, al contrario que el de un Exeggutor normal. Esperamos que los jugadores que más tiempo llevan en la saga vean las nuevas versiones de sus criaturas favoritas y disfruten de los nuevos aspectos.



Y, hablando de las formas de Alola, ¿hay alguna que no hayáis revelado todavía?
Ohmori: La región de Alola es muy especial, y hay cosas que sólo son posibles allí. Los jugadores podrían ver cosas que nunca habían visto mientras hacen su viaje, así que queremos que la gente juegue y descubra estas características.

El hyper entrenamiento es una de las novedades de *Pokémon Sol y Luna*, pero, ¿cómo se consiguen las chapas de botella para realizarlo?
Ohmori: Son objetos muy raros que no se pueden conseguir fácilmente. Los jugadores van a tener que explorar todo el mundo y completar un montón de batallas para echarles el guante.

IVs and EVs han sido siempre una parte semioculta de los juegos. ¿Cómo crees que va a afectar a la escena competitiva que ahora sean más visibles?
Ohmori: Lo que realmente queremos es que la gente pueda utilizar a sus pokémon favoritos, aquéllos con los que ha viajado durante toda la aventura y se han convertido en sus compañeros y amigos. Queremos que la gente tenga la oportunidad de utilizar a estos pokémon en batallas avanzadas, que peleen con ellos todo lo que puedan y tanto como quieran. Creemos que hacerlo más accesible ofrece más oportunidades para que la gente mejore a los pokémon que realmente aman, los lleven a competiciones y se sientan más entusiasmados para meterse dentro de la escena competitiva. Así, es probable que, ahora, mucha más gente empiece a meterse en la escena competitiva, y eso es realmente genial.

Es habitual ver aspectos secretos en los juegos de Pokémon, como los EVs, los IVs, el Pokérus, el polvo diamante… ¿Veremos algo similar en *Sol y Luna*?
Ohmori: ¿De verdad son secretos? (risas). Ponemos mucho esfuerzo detrás del diseño de esos elementos. Queremos crear una experiencia muy profunda: puede parecer simple en la superficie, pero los desarrolladores están poniendo un montón de trabajo para crear un juego profundo. Así que sí, habrá cosas para que los jugadores descubran, y estamos deseando que sean ellos los que exploren todos los elementos y descubran cosas por sí mismos.

Sentimos mucha curiosidad por Mimikyu. ¿Tiene evolución o guarda alguna sorpresa?
Ohmori: Me temo que no puedo contártelo, pero puedo decirte que Mimikyu es un pokémon rodeado de misterio y hay rumores de que caerás enfermo si ves lo que hay bajo su disfraz. En Alola, hay mucho misterio sobre Mimikyu, así que vais a tener que descubrirlo vosotros.

Una de las mayores quejas respecto a *Pokémon X e Y* tenía que ver con el endgame. ¿Cómo vais a afrontar este aspecto en *Sol y Luna*?
Ohmori: Puedo decir que hemos puesto mucho esfuerzo en hacer que haya cosas muy divertidas que hacer tras terminar el juego. Podrán participar en muchas batallas, capturar nuevos Pokémon… ese tipo de cosas. Hemos puesto muchas cosas para que los jugadores sigan disfrutando tras acabar el juego.
Masuda: Definitivamente, hay muchas cosas que hacer tras terminar el juego, así que no os preocupéis, porque no os vais a quedar de brazos cruzados (risas).

«QUERÍAMOS TRANSMITIR, AÚN MÁS, LA SENSACIÓN DE QUE LOS POKÉMON ESTÁN VIVOS, A TRAVÉS DE SUS MOVIMIENTOS»



Final Fantasy XV

UN BRILLANTE ASCENSO AL TRONO J-RPG

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés/Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

A los jugadores de siempre y a los que hoy descubrís *Final Fantasy*. Con esta frase comienza *Final Fantasy XV*, la última entrega de una de las sagas de rol con más solera de la industria y que tras un cambio de nombre, y uno de los desarrollos más longevos de los últimos tiempos, por fin está entre nosotros.

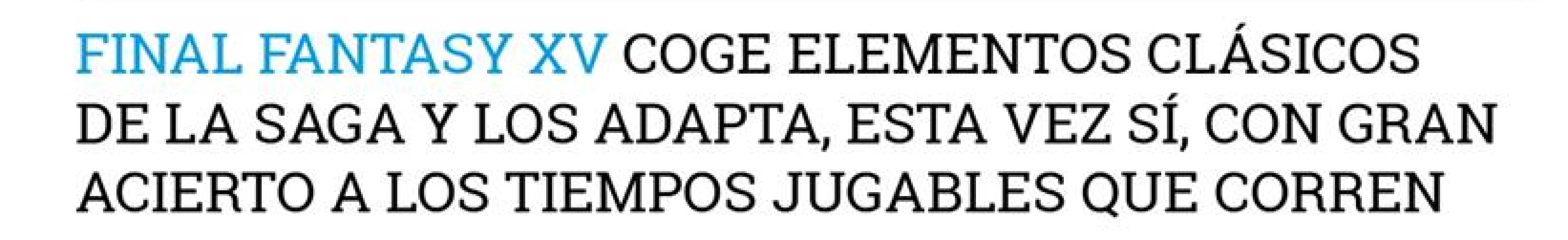
La frase de Square Enix para comenzar su última aventura resume de maravilla las sensaciones que produce al jugarla. Por un lado estamos encantados de reencontrarnos con viejas sensaciones y disfrutar con los numerosos guiños a los fans de la saga. Pero, por otra parte, esta decimoquinta entrega supone un gran cambio de aires en la historia de la franquicia, lo que puede no gustar a sus seguidores.

Una épica oda a la amistad

La trama de esta nueva entrega gira en torno a la lucha entre dos de las grandes naciones del mundo de Eos: Lucis y el Imperio de Niflheim. Temáticas clásicas ya en la saga, como el poder de los cristales, la dicotomía magia versus tecnología o la batalla entre la luz y la oscuridad. Pero, en realidad, *Final Fantasy XV* trata sobre un grupo de amigos que emprenden un épico viaje para evitar, como no podía ser de otra manera, el fatídico destino de Eos. La historia, compuesta de 14 capítulos, abarca unas 35 o 40 horas de juego. Puede no parecer mucho si lo comparamos con otras entregas de la saga pero debemos tener en cuenta que en esta ocasión hablamos de un enorme mundo abierto y no de un juego lineal. Para ser justos habría que decir que es una mezcla de ambos conceptos. Mientras que el juego transcurre en su mayor parte en un mundo abierto, en muchas ocasiones accedemos a zonas lineales. Así, el jugador explora con total libertad al tiempo que vive momentos épicos y disfruta de mazmorras únicas dentro de las partes lineales de la aventura, algo que en un mundo abierto resulta muy difícil de conseguir de otro modo.

En la parte negativa está el hecho de que muchas veces nos encontramos con objetivos que están muy cerca en el mapa pero a los que nos cuesta mucho llegar puesto que debemos rodear los distintos obstáculos naturales (ríos, montañas,...) para alcanzarlos. Además, y lo que es peor, hay zonas con muros invisibles que no nos permiten avanzar cuando el obstáculo sería perfectamente salvable con un simple salto.

El guión tiene sus momentos épicos, está cargado de drama y de una pizca del sempiterno ingrediente filosófico de la saga pero, en realidad, resulta bastante insulso en lo que respecta al devenir del mundo de Eos. En lo referente a los personajes protagonistas la cosa cambia radicalmente. El cuarteto heróico está formado por Noctis, Gladiolus, Prompto e Ignis. Sí, llevan unas pintas de grupo de J-Pop que para qué »



FINAL FANTASY XV COGE ELEMENTOS CLÁSICOS DE LA SAGA Y LOS ADAPTA, ESTA VEZ SÍ, CON GRAN ACIERTO A LOS TIEMPOS JUGABLES QUE CORREN

El sistema de combate, simple y complejo al mismo tiempo, es uno de los mejores que hemos visto en la saga en muchísimo tiempo.

LO MEJOR

El sistema de combate, que es sencillo pero muy profundo y completo, además de adictivo. Los minijuegos. El "show" gráfico. La historia personal de los cuatro héroes y su amistad.

LO PEOR

La cámara da demasiados problemas en los espacios cerrados. Hay elementos, como la conducción, que están muy desaprovechados. Historia del mundo de Eos algo "regulera".



En los campamentos podemos subir de nivel y cocinar. En los hoteles hay que pagar, pero obtenemos multiplicadores de experiencia.



Nuestro coche, sirve para desplazarnos por los enormes mapeados. Podemos modificar el color, llantas, etc... y mejorar su rendimiento.

NOCTIS

El protagonista principal de esta entrega viene, de serie, con algunos clichés de héroe pero su evolución a lo largo de la aventura, de principito a "tío normal" le convierten en uno de los mejores héroes de los últimos tiempos de la saga.

» os voy a contar pero, sorprendentemente, resultan mucho más atractivos que la mayoría del elenco de anteriores entregas de la saga, en especial las últimas. Eso es gracias a lo empáticas que resultan sus personalidades, que se desarrollan en los múltiples diálogos que mantienen como un grupo de amigos adolescente cualquiera. Aunque de primeras puedan echarnos para atrás, os aseguramos que al final os habrán conquistado el corazón, y los pulgares.

Combates desde el corazón

En concreto desde el del Reino de Corazones de Sora, Mickey y compañía. Sí, porque además de ser en tiempo real, la capacidad de teletransportarse de Noctis recuerda mucho a la de su colega Sora. Pero también hay mucho de *FF Type-0* y *Crisis Core*, las dos anteriores obras de Hajime Tabata. Las batallas se articulan en cuatro acciones básicas: atacar, evadir, bloquear y realizar ardides (ataques por la espalda). A eso hay que añadir que tanto los bloqueos como los ardides son distintos en función de los compañeros que tengamos cerca, que pueden sumarse al golpe para hacer más daño. Además, Noctis puede teletransportarse a zonas elevadas para recuperar energía y magia o golpear a a los enemigos teletransportándonos. Pero hay mucho más. Por un lado tenemos las destrezas de nuestros compañeros, que podemos activar para asestar todo tipo de golpes, protegernos de ataques enemigos o hacer que Prompto haga una foto en plena lucha, por poner unos ejemplos. Noctis, además, puede desatar toda su furia gracias a nova espectral, un ataque continuado de teletransportes, cambiar entre 4 armas (o hechizos) distintos en cualquier momento de las batallas o invocar a los Sidéreos: Titán, Shiva, Bahamut, Leviatán o Lamú. Sólo podemos invocar

EN LA VARIEDAD ESTÁ LA FANTASÍA

Uno de los problemas de las últimas entregas de la saga ha sido la falta de variedad en el desarrollo, con unas mecánicas de juego muy repetitivas. Nada que ver con esta nueva entrega que, además, tiene algunos elementos muy carismáticos y nipones.



Las fotos de Prompto. Nuestro colega no se separa de su cámara de fotos. Cada vez que acampamos o dormimos en una posada podemos escoger las fotos que ha hecho y añadirlas a un álbum que rememora los mejores momentos de nuestro viaje.



Justice Monsters Five. En esta máquina podemos competir por obtener la máxima puntuación. Es una especie de pinball con enemigos, que también está disponible en móviles (en la realidad) y que resulta más adictivo de lo que parece al principio.



Carreras de chocobos. Al utilizar chocobos, que tenemos que alquilar, vamos mejorando su resistencia, velocidad, etc... y al hacerlo suben de nivel. Luego podemos enfrentarnos en carreras contra otros rivales y circuitos de habilidad contra el crono.



Arena Galviano. Aquí podemos apostar fichas especiales por un ganador en batallas de monstruos. Se enfrentan varios grupos y, si ganamos, podemos canjear las fichas obtenidas por recompensas que están entre lo mejorcito del juego.



Más que un coche. El Regalia, nuestro bólido, no sólo nos lleva de un lado para otro y nos hace gastar los guiles ahorrados al rellenar el depósito, también es el lugar en el que, como en los viajes con colegas, se suceden historias y diálogos inolvidables.



Con las manos en la masa. Así pillamos a Ignis, que también hace las veces de conductor del Regalia, cuando volvemos a un campamento. Nuestro amigo puede cocinar más de 100 platos que, además, otorgan ventajas al grupo en los combates.

a estas bestias pardas cuando estamos en una situación de gran peligro pero, eso sí, provocan una destrucción sólo comparable al espectáculo que desatan en nuestra pantalla. También podemos crear nuestros propios hechizos utilizando las reservas de hielo, fuego y rayo que hayamos obtenido y mezclándolas entre sí y con casi cualquier objeto del inventario, lo que le otorga distintas habilidades secundarias, como paro, óminus, veneno y otros viejos clásicos de la saga. La combinación de todos estos elementos hace que los combates sean los mejores que hemos visto en la saga desde *FF X*. Se acabó lo de dejar pulsado un botón para ganar los combates o el aporrearlos sin sentido. Aquí hay que escoger la acción adecuada en cada momento y, en definitiva, participar mucho más en las batallas, por lo que siempre estamos deseando volver a la pelea incluso después de decenas de horas de juego.

Eso sí, la cámara, en especial en los espacios cerrados, sigue siendo un poco desastrosa. El sistema de mejoras de nuestros héroes esta dividido en varios árboles de habilidad, como exploración, recuperación, magia, destrezas o los dones de Lucis de Noctis. El tablero, que recuerda en cierta manera al de *FF X*, desbloquea nuevas habilidades, mientras que la mejora de atributos queda reservada para las subidas de nivel y nuestro equipamiento.

El mejor "regalia" posible

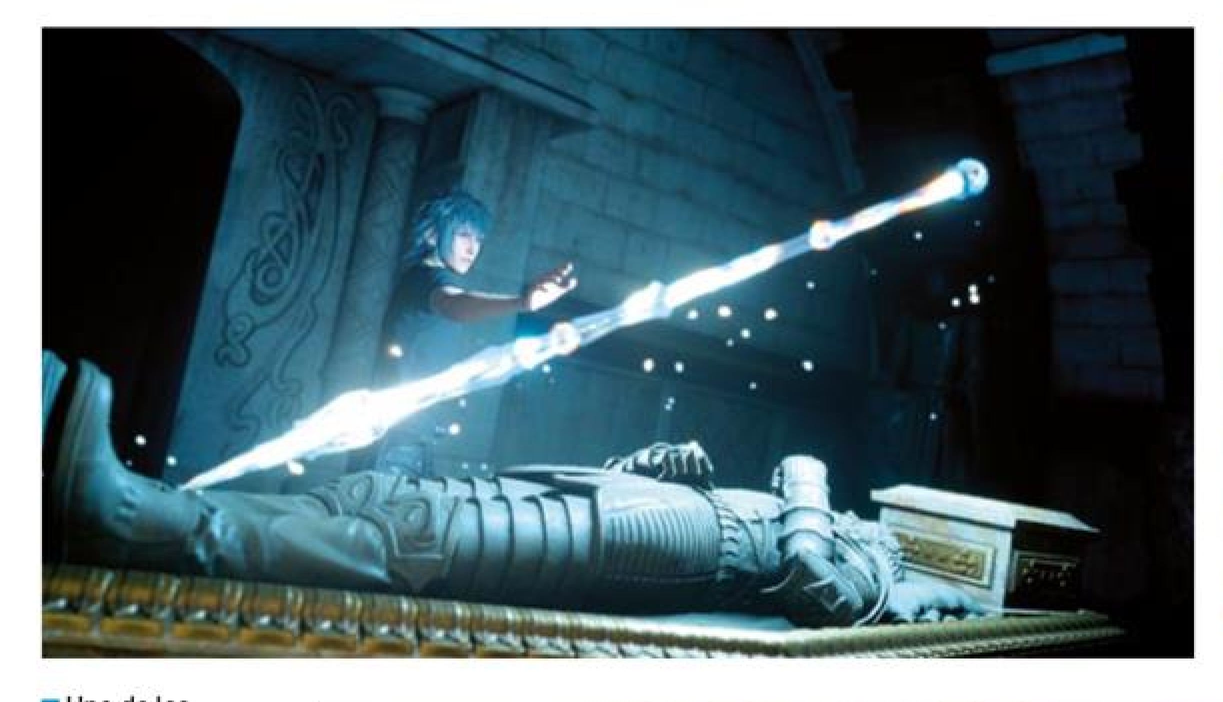
Para movernos por los enormes escenarios contamos con varias opciones. Tenemos un yate (sí como lo oyes) que no podemos pilotar, chocobos y nuestro coche, el Regalia. Nuestro bólido nos permite desplazarnos a los aparcamientos ya descubiertos en un clásico viaje rápido, lo que nos ahorra los largos paseos en coche. Podemos mejorar nuestro vehículo aumentando su »



Hay cosas que nunca faltan en un *Final Fantasy*: los chocobos, los moguris, las invocaciones o Cid, que aquí mejora nuestras armas.



Hay grandes ciudades donde perderse, asentamientos en desérticas carreteras, verdes prados salvajes... Algunos rincones son muy bellos.





La variedad de situaciones y de mecánicas jugables es tremenda. Incluso hay espacio para algunas misiones de infiltración, por ejemplo.

Una de las decenas de misiones secundarias disponibles consiste en encontrar todas las armas espectrales de nuestros antepasados.



Durante la noche aparecen monstruos más peligrosos, los cadentes, creando un ciclo día/noche que es bonito y tiene impacto jugable.

» velocidad, la capacidad de combustible o modificarlo con todo tipo de colores, vinilos y demás para hacerlo único. Lo malo es que sólo podemos controlarlo en carreteras y, aunque podemos hacerlo de modo manual, la mayor parte de las veces preferiremos que conduzca el piloto oficial del grupo, Ignis, ya que resulta un peñazo conducir prácticamente sobre raíles pudiendo hacer poco más que acelerar o cambiar de carril. Es, desde luego, una gran oportunidad desaprovechada por parte de Square Enix, que se podía haber esmerado en ofrecer un mejor control o minijuegos como carreras, por ejemplo.

Recuperando la magia

Los fans de la saga deberían estar contentos con los muchos guiños que les hace *FF XV*. Para empezar, podemos comprar decenas de canciones de todas las entregas principales de la saga (junto a alguno sorpresa) para ir escuchando mientras exploramos en coche o a pie. Pero lo mejor es que esta entrega recupera, en cierta medida, parte de la magia que había perdido la saga en las últimas entregas. Así, nos contramos con minijuegos tan divertidos como las carreras de chcocobos, tan increíblemente completos como la pesca (con 100 ejemplares distintos que capturar) o la cocina (con más de 100 platos distintos) y tan adictivos como la Arena Galviano, en la que apostamos en peleas a muerte entre monstruos.

Técnicamente hemos encontrado algunos altibajos. Las texturas, por decirlo finamente, tienen detalles anticuados, pero tanto las animaciones como los efectos de partículas o la iluminación son soberbias, además de gozar de un diseño de criaturas excelente. El resultado final es, pese a sus carencias, un espectáculo digno, no ya de jugar, sino hasta de ver. La resolución en Xbox One es más baja y eso, lamentablemente se nota. Esta mezcla de ingredientes junto con un marcado carácter nipón, un desarrollo abierto y una estética que fusiona magia ancestral y tecnología actual puede no gustar a muchos y, desde luego, el juego tiene sus puntos flacos, pero la base jugable, tanto en combates como en exploración resulta mucho más gratificante que en recientes *FF* y, por qué no decirlo, también superior a buena parte de la competencia en el género.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie



OPINIÓN

Los defectos de *FF XV* se ven de lejos: una cámara muy mejorable, texturas anticuadas y elementos algo desaprovechados, como el coche. Las virtudes, eso sí, se ven desde más lejos aún: personajes entrañables, libertad, espectáculo gráfico y unos combates que son de lo mejor en muchos años de la saga.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB YitanIX

“Hace tiempo que pienso que este juego marcará una época como lo hicieron los 3 grandes FF de PS1. Será uno de los grandes juegos de la década. Confío mucho.”

WEB Sephirot89

“Pues a mi eso de que los combates no sean por turnos no me gusta nada, los Final Fantasy siempre han sido por turnos.”

LA SEGUNDA OPINIÓN

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



Final Fantasy XV es la "cola de fénix" que necesitaba la serie para resurgir

Como hicimos con Uncharted 4, hay ocasiones en las que la importancia del juego requiere "otra opinión", que no tiene por qué coincidir ni con la del análisis ni poner el foco en los mismos aspectos. Otro punto de vista para despejar tus dudas... o no.

Tras la muy mejorable propuesta de *Final Fantasy XIII* y sus spin-offs, la saga necesitaba un cambio de rumbo. *FFXV* es la respuesta, y lo cierto es que, aun sin ser perfecto, demuestra cierto esfuerzo por querer hacer las cosas distintas, por ofrecer "otra cosa"...

Sería muy fácil criticar algunos aspectos, como el carácter excesivamente nipón que marca las relaciones de los cuatro protas, o recordar que, como juego en mundo abierto que es, adolece de los mismos defectos que otros títulos similares (tareas opcionales repetitivas y con estructuras idénticas...). O que se echan en falta más minijuegos y que hay oportunidades no explotadas, como una mayor libertad al conducir, más allá de los márgenes de los caminos. O la banda sonora, que no llega a los niveles inolvidables de tiempos pretéritos. Pero, aun con esos defectos, sólo pienso en volver al juego...

Buscando un estilo propio

Sus destellos de brillantez los he encontrado en aquellos aspectos que han intentado hacer las cosas de manera distinta. Allí donde antes saltaba una escena de vídeo, como en el preámbulo de nuestro primer duelo con un colosal y poderoso Bégimo, ahora vivimos una secuencia jugable que entremezcla momentos de sigilo y suspense al más puro estilo "Jurassic Park". Adentramos en una misteriosa catacumba recuerda más a *Silent Hill* que a un *Final Fantasy* al uso. El mundo condensa con maestría las dos ramas típicas de la serie, la de la fantasía más clásica y la más tecnológica, con unas cotas mayores de "realismo", sin que resulte extraño que convivan teléfonos móviles con oráculos. Combatir ya no se limita a machacar un botón o estar pendiente de unos marcadores de PM y PV... y exige al jugador ciertos niveles de habilidad. Es una curiosa y adictiva amalgama, envuelta en una historia más dramática de lo habitual en la serie, algo que agradezco enormemente entre tanto "happy ending" en los videojuegos.

Volviendo al combate, es de esos sistemas que recuerdan a todo... y a nada. Huele a *Kingdom Hearts* de lejos, pero más exigente y con mecánicas propias (como no poder usar sin límite Lux Impetus, la habilidad de teletransporte de Noctis). Funciona y dominarlo requiere tiempo.

Son novedades y cambios que continúan por aspectos "menores", como el mayor peso de las comidas, campamentos y posadas como multiplicadores de experiencia y benefactores de estados mejorados. Al mismo tiempo, tampoco olvida de dónde viene. No faltan guiños a otras entregas, como la versión pixelada de los personajes al comprar equipo en las tiendas, o una amplia selección de música de anteriores *FF* que podemos comprar y escuchar en el coche.



Conclusiones finales

Y eso, sin mencionar el despliegue gráfico. He jugado con una PS4 "normal" y, salvo un par de tirones puntuales en dos combates, es uno de esos juegos que entran por los ojos. Destacan los modelos de personajes y criaturas, lo bien que juega con la iluminación, los efectos de partículas... No sé si pasará a la historia como el mejor *Final Fantasy* del siglo XXI, si gustará a los fans de siempre o si otros castigarán que no sea "más brillante" tras diez años en desarrollo. Pero, una vez pasado el hype, muchos lo recordaremos como el juego que puso de nuevo a la serie *FF* en el mapa, y eso ya es un logro.



La relación entre Noctis, Prompto, Ignis y Gladiolus es uno de los puntos fuertes del juego, más que la propia historia. No implicarse resulta casi imposible.



El sistema de combate no sólo ha cambiado a un estilo propio de la acción, sino que, además, requiere habilidad. Machacando botones, no llegarás muy lejos...

■ *Infinite Warfare* se apoya sobre tres pilares con sus mecánicas propias: una gran campaña, el multijugador y *Zombies in Spaceland*.





Call of Duty Infinite Warfare

LA BATALLA SE TRASLADA AL ESPACIO

VERSIÓN ANALIZADA
PlayStation 4

GÉNERO
FPS

DESARROLLADOR
Infinity Ward

DISTRIBUIDOR
Activision

JUGADORES
1 a 12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

La saga *Call of Duty* se enfrenta a un enemigo implacable: el agotamiento de una franquicia que, año tras año, se apoya sobre los mismos pilares: tiroteos frenéticos en el multijugador, una campaña de ritmo hollywoodiense y los imprescindibles zombies en modo cooperativo.

Este año, Infinity Ward (el estudio responsable de la trilogía *Modern Warfare* y de *Ghosts*) ha tratado de marcar un punto de inflexión; *Call of Duty Infinite Warfare* conserva el "sabor" de los juegos anteriores, pero con una ambientación muy diferente: la guerra se libra en nuestro Sistema Solar, tanto en la superficie de diferentes planetas como en sus órbitas. En cualquier caso, no os asustéis; se trata de una historia bélica en un marco de ciencia-ficción, pero no vamos a luchar contra criaturas alienígenas ni con armas láser.

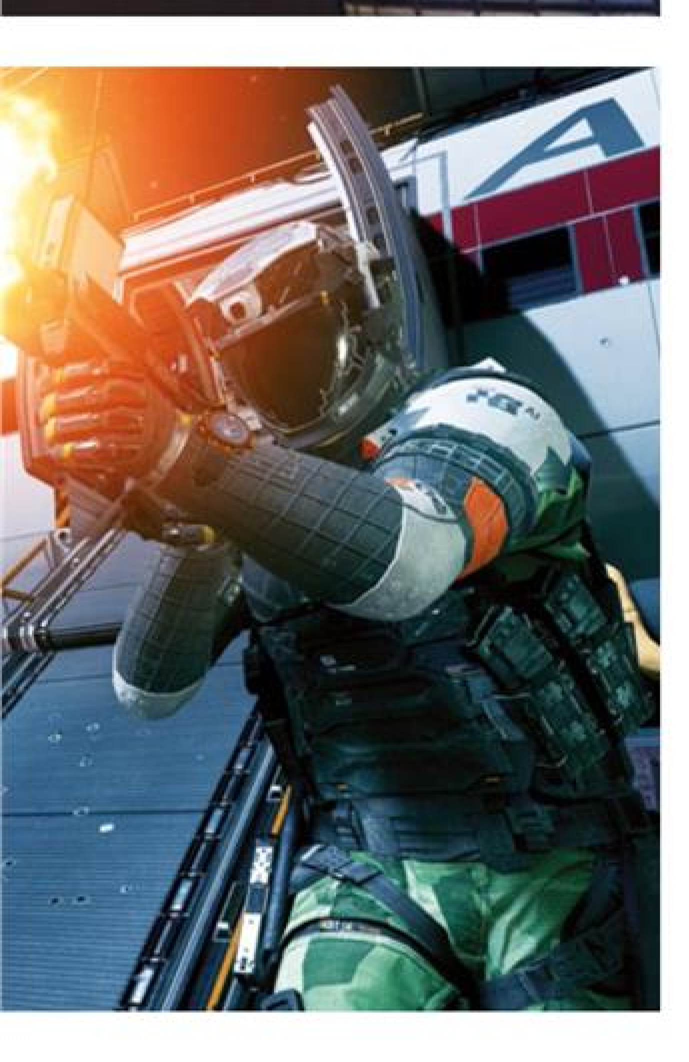
Una campaña estelar

¿Sois de esos jugadores que saltan directamente al modo online? Este año podríais cometer un grave error, porque la campaña es lo más revolucionario del juego. Infinity Ward se ha reforzado con miembros provenientes de Naughty Dog y ha conseguido un modo "single player" vibrante, sin duda el mejor de los últimos años.

En la campaña controlamos a Nick Reyes, el capitán de la nave UNSA Retribution, y esto ya representa una novedad, porque es la primera vez que controlamos un alto mando en lugar de un soldado que cumple órdenes. Reyes no se queda en el puente de mando, sino que toma la iniciativa y protagoniza 31 niveles (22 obligatorios y 9 misiones secundarias) de acción sin descanso. Y esta vez, cuando decimos "sin descanso" es en el sentido literal, ya que el juego no se detiene: podemos participar en un tiroteo sobre la superficie de Titán, combatir en nuestra nave Jackal, dar un paseo entre los escombros que flotan por el espacio en gravedad cero y volver a la Retribution para escoger nuestro siguiente objetivo sin pausas.

En total, esta campaña ofrece alrededor de 8 horas con mecánicas variadas, personajes sólidos (en particular el androide Ethan) y una historia emocionante, en que destaca el papel del villano interpretado por Kit Harington (Jon Snow en "Juego de Tronos").

Sin embargo, la campaña es sólo una pequeña parte de todo lo que ofrece *Infinite Warfare*, porque la entrega de este año llega cargada de contenido. En lo que respecta al multijugador, nos encontramos con un estilo mucho más conservador. Al igual que en *Black Ops III*, podemos utilizar el salto doble, correr por las paredes y deslizarnos, y las clases de soldados vienen determinadas por seis Battle Rigs (en lugar de especialistas) que tienen armas y perks exclusivos. El juego nos permite personalizar nuestro equipo mediante el sistema "pick 10", y hasta el diseño »



LA CAMPAÑA DE INFINITE WARFARE COMPRENDE 31 NIVELES QUE TRANSCURREN SIN PAUSA, Y OFRECEN MECÁNICAS VARIADAS Y EMOCIONANTES

En gravedad cero podemos movernos libremente por el espacio, y anclarnos a los objetos flotantes con ayuda de un garfio.

LO MEJOR

La campaña individual, sin pausas y con diferentes mecánicas bien integradas. En las ediciones Legacy y Deluxe Digital, la inclusión de *Call of Duty Modern Warfare Remastered.*

LO PEOR

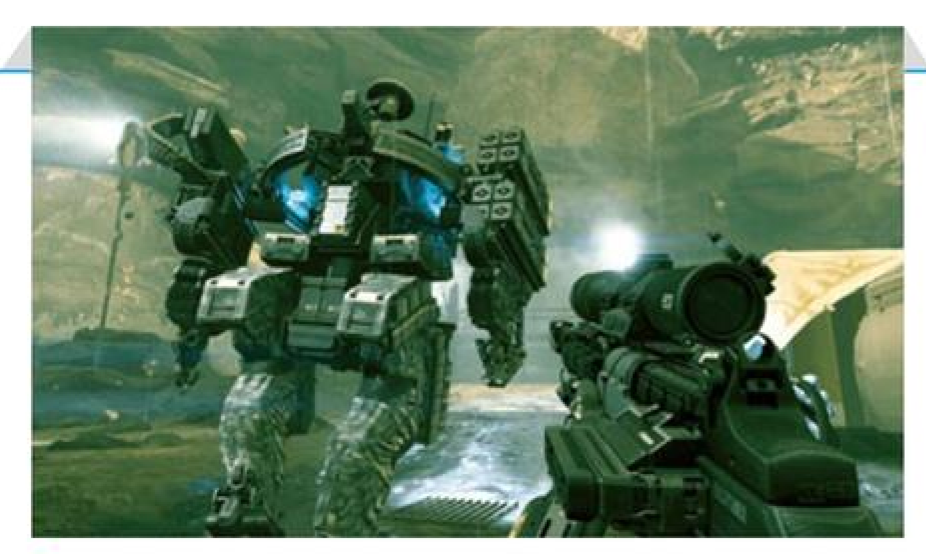
El modo multijugador es una continuación, sin apenas novedades, de lo que vimos el año pasado en *BO III.* Técnicamente, el motor IW Engine da evidentes muestras de agotamiento.



Podemos pilotar el Jackal en niveles de combate abiertos (no sobre raíles). Y cuando vamos a pie, podemos solicitar su apoyo aéreo.



Modern Warfare Remastered está incluido en algunas ediciones de Infinite Warfare. Un extra tan atractivo (o más) que el propio juego.



La ambientación futurista es verosímil. Aunque luchamos en otros planetas con el apoyo de mechs, se siente como una guerra "real".



Los coleccionables ya no son archivos repartidos por el campo de batalla, sino "ases" enemigos a los que eliminar (a pie o en el espacio).

» de los 12 mapas (además de Terminal si lo reservamos en su momento) parece una expansión de *Black Ops*, por su esquema de tres calles, con un diseño vertical. En este caso las novedades están en la posibilidad de mejorar nuestras armas con piezas que recogemos en el combate, para convertirlas en raras, legendarias y épicas. También hay nuevos modos, como Defender, que se suman a los tradicionales Duelo por equipos, Baja confirmada, Enlace...

Zombies en los años ochenta

Tradicionalmente este modo cooperativo por oleadas sólo estaba en los juegos de Treyarch (*World at War* y *Black Ops)* pero ya se ha convertido en una parte esencial de cualquier *Call of Duty*. La entrega de este año se lo toma con sentido del humor, y nos hace viajar en el tiempo, hasta los años ochenta, a un parque de atracciones plagado de muertos vivientes.

Zombies in Spaceland está lleno de guiños (desde la banda sonora licenciada, a la presencia de David Hasselhoff como DJ) y le saca partido a las instalaciones del parque para que cuatro jugadores exploren hasta el último rincón en busca de los Easter Egg. Cuando uno de los jugadores cae en manos de los muertos vivientes no muere inmediatamente, sino que pa-

EL MODO ZOMBIES ES MÁS FÁCIL QUE EN ENTREGAS ANTERIORES, MÁS DIVERTIDO Y CON REFERENCIAS DE LOS OCHENTA.

LA GUERRA EN TODOS LOS FRENTES

Infinite Warfare es uno de los juegos con más contenido del género. Además de una campaña innovadora y sus interminables combates online, el FPS de Activision incluye modos extra para todo tipo de jugadores.



Campaña individual. A bordo de la nave UNSA Retribution, tenemos que defender la Tierra de los rebeldes del SDF. La campaña se desarrolla con un pulso firme a lo largo de 31 niveles con mecánicas variadas y situaciones espectaculares.



Afterlife Arcade. Este salón recreativo de los años ochenta nos permite jugar versiones completas de juegos de Activision, como *Pitfall*, y participar en minijuegos de puntería, bolos o baloncesto. El premio es nuestra resurrección en el modo zombies.



Multijugador online. Con una clara vocación de eSport, nos encontramos con 12 mapas y un ritmo que recuerda demasiado a *Black Ops III*. La principal novedad es la personalización de armas (más compleja) y la posibilidad de usar fusiles clásicos.



Jackal Assault VR. Ni siquiera hace falta que compréis el juego para disfrutar de esta experiencia para PSVR en que debemos derribar cazas enemigos a bordo de nuestra nave Jackal. Desde luego es muy intenso, pero podemos terminarlo en diez minutos.



Zombies in Spaceland. El modo cooperativo está protagonizado por 4 arquetipos (el nerd, el deportista, la chica y el rapero) que quedan atrapados en un parque de atracciones de los años ochenta. Es más fácil y divertido que los de juegos anteriores.



Modern Warfare Remastered. Las ediciones Legacy y Deluxe Digital incluyen este remaster, realizado por Raven Software, que mejora el original. Por el momento cuenta con 9 mapas multijugador, pero los 7 restantes se podrán descargar gratis.

Por **David Martínez** @DMHobby

sa a un salón recreativo, el Afterlife Arcade, en que puede ganarse la resurrección jugando con títulos antiguos de Activision, como *Pitfall* o *Spider Fighter*, y minijuegos de habilidad.

Infinite Warfare se completa con *Jackal Assault VR* (juego en descarga gratuita para todos los usuarios de PS4 con PSVR) y en las ediciones Legacy y Deluxe Digital con *Modern Warfare Remastered*. Este remaster de *Call of Duty 4*, el juego que revolucionó el género hace 9 años, no se puede obtener de manera independiente, y supone un gran valor añadido. No sólo se han mejorado los gráficos del original con nuevas texturas en alta definición, sino que se han vuelto a modelar los personajes, se han añadido animaciones, y en el multijugador -que contará con los 16 mapas del original, aunque de salida sólo ofrece 9- se han incluido las cámaras de muerte final, prestigios adicionales y nuevas tarjetas y emblemas para personalizar al jugador. A día de hoy, tanto su campaña como el modo online (que soporta hasta 18 jugadores en modo Guerra terrestre) son excepcionales, y superan al propio *Infinite Warfare*, aunque con un ritmo más lento y estratégico.

En lo que respecta a los aspectos técnicos, *Call of Duty* "sufre" con la última versión del motor IW Engine. Por un lado, es capaz de mantener una tasa de 60 FPS muy constantes, que aseguran una experiencia fluida y dinámica. Pero en el otro extremo de la balanza, los mapas multijugador son demasiado simples y los vídeos durante la campaña muestran evidentes problemas de compresión. Se trata de uno de los primeros juegos que se ha optimizado para PS4 PRO, así que si lo jugáis en la nueva consola, notaréis un rendimiento mucho mejor: más estabilidad en el "framerate", texturas más detalladas, mejores efectos volumétricos en fuego y niebla, y sobre todo el reescalado 4K mediante checkerboard, que alcanza un gran nivel de nitidez.

En definitiva, *Infinite Warfare* es un gran FPS, cargado de contenido para todo tipo de jugadores y con una campaña muy notable. Sin embargo, es demasiado conservador en el online y vuelve a poner de manifiesto que la saga necesita cambios en el planteamiento y en su acabado visual.



OPINIÓN

Su gran campaña y la cantidad de modos adicionales compensan un modo online demasiado conservador y un apartado técnico que necesita una urgente renovación. Infinity Ward ha conseguido rematar un gran FPS entre la ciencia ficción y la ambientación bélica, que sin embargo, palidece ante la competencia.

85



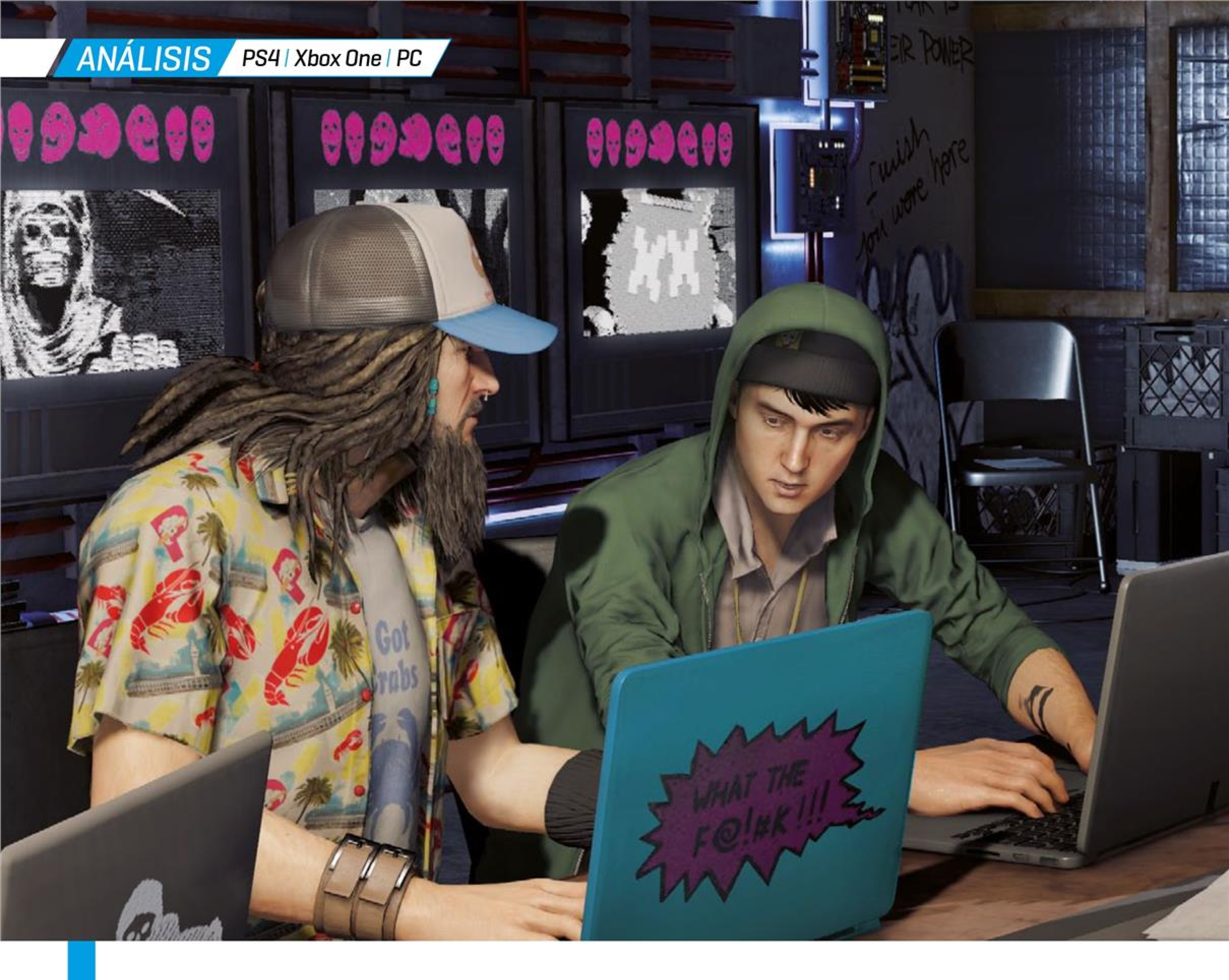
VUESTRA OPINIÓN

WEB Coco360

"Cuando vuelvan a algo como la Segunda Guerra Mundial me pensaré comprar de nuevo un COD, para juegos así no me gasto el dinero."

WEB Alundra89

"Creo que a Call of Dutty le vendría bien dos o tres años a la sombra para volver por todo lo grande. Hay otras muchas opciones que hacen que no lo necesitemos."



Watch Dogs 2

¿QUIÉN HACKEA A LOS HACKERS?

- **VERSIÓN ANALIZADA** PlayStation 4
- **GÉNERO** Aventura de acción
- **DESARROLLADOR** Ubisoft Montreal
- **DISTRIBUIDOR** Ubisoft
- **JUGADORES** 1-4
- **IDIOMA TEXTOS** Castellano
- **IDIOMA VOCES** Castellano
- **FORMATO / PRECIO** Físico: 69,99 € Digital: 69,99 €
- **LANZAMIENTO** 15/11/2016
- **CONTENIDO** 18

Vivimos en una sociedad híper conectada por la tecnología: teléfonos móviles, redes sociales, motores de búsqueda... Todo movimiento que realizamos en la Red, por pequeño que sea, queda registrado. Es la era de Internet.

Esto plantea un pequeño dilema: ¿y si las compañías usasen toda esta información en su beneficio? ¿Y si, gracias a los datos, pudiesen predecir y alterar nuestros comportamientos? ¿Cómo podríamos defendernos? Esa es la premisa de *Watch Dogs 2,* secuela de uno de los títulos más polémicos de los últimos años por su famoso "downgrade" técnico y visual. Ubisoft Montreal ha tomado buena nota de los errores de la primera entrega (empezando por la forma en que lo ha promocionado desde el principio, mostrando el apartado gráfico real) y nos regala uno de los juegos de mundo abierto más divertidos del año.

Seguridad muerta

Aiden Pearce no era un tipo demasiado animado (es lo que tiene la venganza), así que, en esta ocasión, *Watch Dogs 2* está protagonizado por Marcus Holloway, un joven con grandes dotes para el hackeo. Al contrario que Aiden, Marcus bromea a menudo, tiene claras sus convicciones y se muestra optimista ante las adversidades. Vamos, que es un personaje que cae bien desde el principio y con el que es muy fácil identificarse. Pero en su cruzada contra el sistema, Marcus no está solo: le acompañan los miembros de DedSec, un colectivo de "hacktivistas" formado por Sitara, Josh y Wrench. Todos tienen una personalidad muy marcada y gran carisma (en el caso de Wrench, incluso supera a Marcus). Como grupo, tienen mucha química y transmiten un buen rollo constante que se contagia con mucha facilidad.

Porque uno de los mayores aciertos de *Watch Dogs 2* es el cambio de tono, tanto estético como argumental, dejan-

do atrás la oscuridad y la seriedad de la primera entrega en favor de un mundo lleno de color y una historia con mucho sentido del humor. Un humor, por cierto, que da en el clavo con todo tipo de parodias de marcas, personas y situaciones reales, así como con un sinfín de referencias a la cultura popular (cine, música, videojuegos...). Merece la pena prestar atención a todas las conversaciones (incluso las que mantienen los NPCs), en busca de estos detalles que os van a sacar una sonrisa (y varias carcajadas). Pero que todo este humor no os engañe: *Watch Dogs 2* realiza una crítica hacia el actual sistema de la información, y plantea preguntas de lo más interesantes sobre el uso que le damos a Internet. Ahora bien, el argumento también tiene un par de agujeros aquí y allá, como personajes a los que inexplicablemente no se les da importancia hasta que ya es demasiado tarde. La historia no es perfecta, desde luego, pero deja buen sabor de boca y transmite un gran mensaje.

Hack & slash (cTOS 2.0)

Marcus tiene acceso a un buen número de habilidades con las que hackear su camino a través de San Francisco. De hecho, y al contrario que en la primera entrega, se enfatiza el uso de éstas por encima de las armas de fuego: los tiroteos siguen estando ahí, y son una opción tan válida como cualquier otra, pero los enemigos son duros y oponen una gran resistencia, lo que invita a tirar de sigilo y hackeos. Y en este sentido, tenemos un gran abanico de op- »

EL CAMBIO RADICAL EN EL TONO Y EL ESPÍRITU HA SIDO TODO UN ACIERTO... ¡QUE NO OS ENGAÑEN SUS PINTAS!



El manejo de los vehículos ha mejorado bastante respecto al original. Eso sí, no esperéis nada parecido a un simulador de conducción.



En lugar de tiendas de armas, podemos utilizar una impresora 3D para conseguir pistolas, ametralladoras, escopetas, lanzagranadas...

¿Tiene sentido que DedSec robe y asesine? No, por eso es posible completar Watch Dogs 2 sin pegar ni un solo tiro.

LO MEJOR

Es diversión pura y dura, y siempre gira en torno a ello. Su sentido del humor. Los personajes (sobre todo Wrench). Algunas misiones resultan memorables. La recreación de San Francisco.

LO PEOR

Los objetivos en las misiones pueden pecar de ser poco variados. Incongruencias argumentales. Se abusa de los puzles de hackeo. Algunas animaciones y defectos gráficos.

Invasiones, misiones cooperativas, cazarrecompensas... El modo online también tiene un par de ideas de lo más interesantes.





También hay misiones de taxista, pero todas son únicas y los objetivos dependen del nivel de locura del sujeto que se suba a bordo.



Watch Dogs 2 llega completamente doblado al castellano, y voces como la de Marcus o la de Wrench están a un nivel excelente.



Adiós, armario compuesto sólo por abrigos. Hola, armario con todo tipo de prendas y marcas. Si es que os las podéis permitir, claro.

» ciones a nuestra disposición: controlar los semáforos, hacer estallar tuberías de vapor (muy útil para librarnos de la pasma), colocar trampas de proximidad, distraer a los enemigos con mensajes... Pero los dos grandes añadidos son, sin duda, los drones: vehículos radio control (uno por tierra y otro por aire) que, a menudo, nos permiten resolver problemas sin llegar a ensuciarnos las manos. Marcus también puede hacer uso de NetHack, una suerte de "visión detective" con la que es capaz de marcar y ver a los enemigos a través de las paredes, esencial si queremos ser sigilosos. Semejante variedad de opciones permite que podamos resolver cada situación con estilos de juego muy dispares, pero siempre adaptados a nuestras preferencias. El problema es que, salvo en contadas ocasiones, los objetivos son casi siempre los mismos: ir a un lugar, encontrar el objeto a hackear y huir. Por suerte, el contexto y la localización de las misiones suele ser de lo más variopinto, y algunas son tan memorables que nos habría gustado que existiera la opción de rejugarlas.

Del Golden Gate a la roca

Fuera de las misiones, encontramos un buen número de actividades dispuestas a seducirnos para que abandonemos por completo la trama principal.

WATCH DOGS 2 SE PUEDE RESUMIR EN QUE ES UN JUEGO QUE BUSCA DIVERTIR. Y A MENUDO, VAYA SI LO CONSIGUE...

OBSOLESCENCIA REPROGRAMADA

La tecnología está al servicio del hacker, ya sea para luchar contra el sistema... o para causar el caos en la ciudad. A continuación, tenéis algunas de las aplicaciones y habilidades más interesantes que podemos desbloquear.



Control remoto. Nos permite mover vehículos a distancia (útil en persecuciones o para atropellar enemigos) y lo mismo se puede aplicar a carretillas elevadoras, ascensores y grúas para alcanzar los tejados de los edificios más altos.



Vigilancia. El Gran Hermano se ha apoderado de la ciudad, así que no hay zona donde no haya una cámara de seguridad... que podemos hackear. Nos permiten realizar todo tipo de acciones a distancia y mantener bien vigilados a los enemigos.



Habilidoso. Es posible adquirir habilidades que nos hacen la vida más fácil, como la que nos marca a las personas con cuantiosas cuentas bancarias, la que nos permite robar coches sin que salte la alarma o la que instala un turbo en los coches.



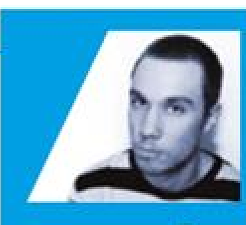
Juego sucio... Y si queremos que otros hagan el trabajo sucio, podemos poner una orden de búsqueda sobre un enemigo para que la poli lo detenga, o avisar a una banda para que ataque a un objetivo creyendo que se trata de un traidor.



Hackeo masivo. También hay 3 hackeos masivos especiales: crear una distracción simultánea en todos los dispositivos cercanos, hackear los vehículos de una zona para que se vuelvan locos o tirar todos los sistemas eléctricos y disfrutar del apagón.



Aplicaciones. Pero no todo son hackeos: también tenemos una aplicación para orientarnos (Nudle Maps), un reproductor de música, un identificador de canciones y una red social que nos invita a visitar localizaciones icónicas... Y hacernos una "selfie".



OPINIÓN

Por **Alvaro Alonso** @alvaroalone_so

WD2 corrige todos los errores de su predecesor: es más grande, tiene una ciudad más "viva" y, sobre todo, es más divertido. Ahora sí, podemos decir que *Watch Dogs* se ha convertido en otra gran saga de Ubisoft, gracias a una segunda parte que es una de las mayores y más agradables sorpresas del año.

90

Las más destacables son las misiones secundarias: estropearle el show a un youtuber, hacerle "swatting" (o lo que es lo mismo, mandarle a la pasma) a un troll de Internet, seguirle la pista a un hacker legendario... Pese a su simpleza, muchas resultan sorprendentemente divertidas y están muy bien pensadas, siempre siguiendo la línea de la crítica social.

También hay un buen número de actividades más distendidas, como competiciones de motocross, regatas, carreras de eKarts y drones aéreos... En este sentido, se echa en falta una pizca de la locura que había en los Viajes Digitales de la primera entrega (aunque bien es cierto que ya hay bastante locura en las misiones principales).

En cuanto al apartado audiovisual, *Watch Dogs 2* sorprende gracias a la distancia de dibujado, animaciones faciales y de parkour, efectos del agua... Aunque, por otra parte, algunas texturas no están a la altura, y ciertas animaciones, como las que se dan cuando nos atropellan (o atropellamos) están muy poco cuidadas, lo que hace que la solidez general del conjunto se vea mermada. La banda sonora, dividida en emisoras de radio, está a un altísimo nivel, con géneros muy variados y canciones reconocibles. Mención especial para el uso de las mismas durante las misiones: motivan que da gusto, y convierten una situación habitual en un momento inolvidable.

Pero la gran protagonista de *Watch Dogs 2* es la ciudad de San Francisco. El trabajo de Ubisoft Montreal es de aplauso, y no exageramos al decir que es una de las mejores recreaciones que hemos visto en un videojuego. Todos los distritos (San Francisco, Oakland, Marin y Silicon Valley) tienen su "feeling" y ambiente característico, y el patrón de comportamiento de los NPCs es increíblemente extenso. No sólo eso: se adaptan a lo que sucede a su alrededor, incluidas las acciones de Marcus, dando lugar a una ciudad que realmente transmite estar viva, que da gusto explorar y en la que cada partida puede sorprendernos con algo distinto.

Así que, a poco que os gustase el primer *Watch Dogs*, este os va a encantar. Y si no os gustó en absoluto, dadle una oportunidad, porque es uno de los títulos más divertidos del año.



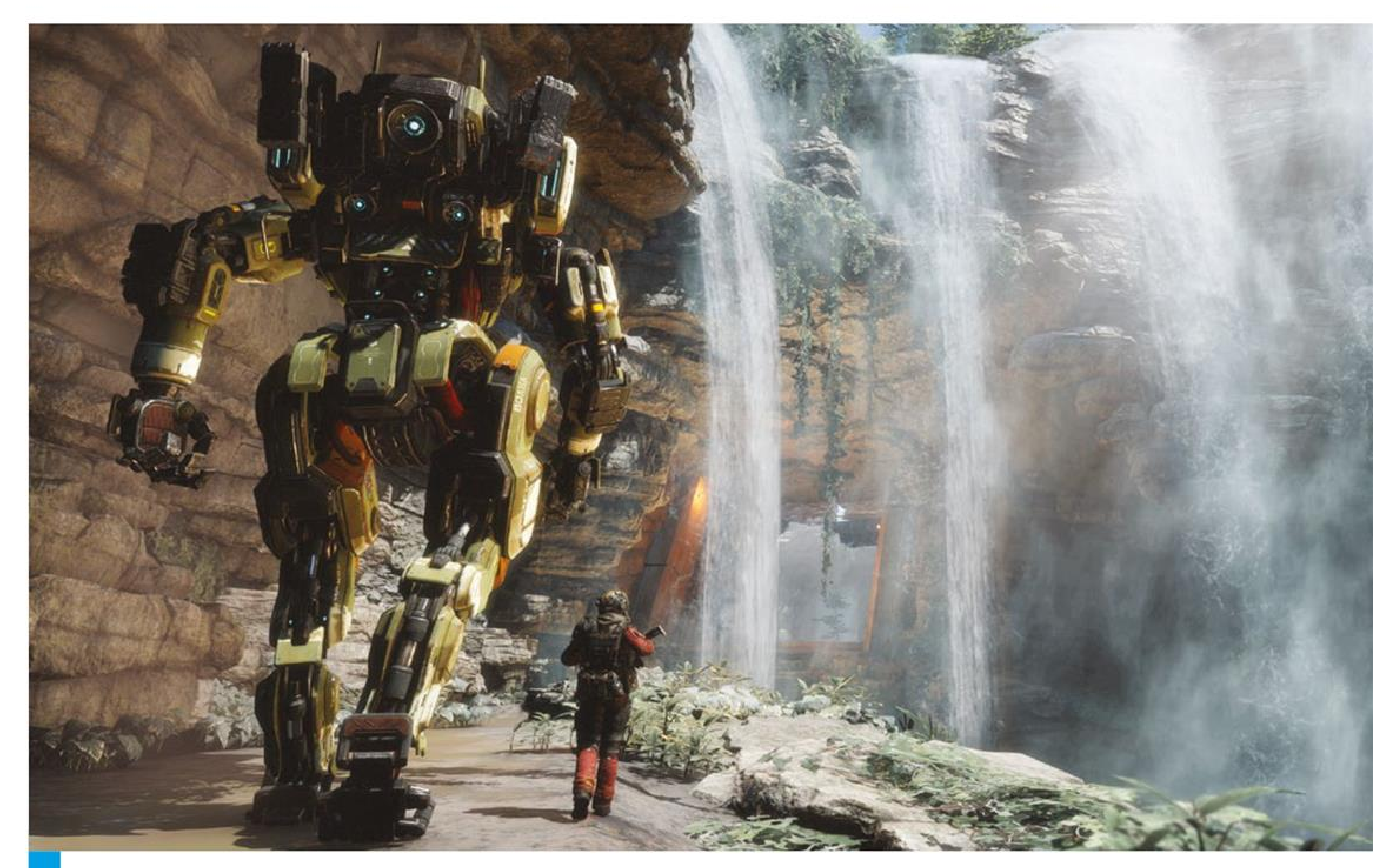
VUESTRA OPINIÓN

WEB ffmaniaco

"Me ha sorprendido mucho. El primero no me disgustó, pero este lo supera, le da otro aire y es muy divertido. Mención especial para Wrench, un cachondo total."

WEB Max Power

"No paro de explorar la ciudad, está llena de vida, y el comportamiento de la gente me encanta. Esta secuela es un cambio de rollo total y le ha sentado de lujo."



■ ¡No sin mi titán! *Titanfall 2* puede presumir de tener una campaña que no inventa nada, pero mezcla elementos de forma muy inteligente.

Titanfall 2

LOS COMBATES TIENEN UNA NUEVA ESCALA

VERSIÓN ANALIZADA PS4 y Xbox One
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR Respawn Entertainment
DISTRIBUIDOR Electronic Arts
JUGADORES 1-16
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

En marzo del 2014 llegó *Titanfall*, el primer videojuego de Respawn Entertainment, un estudio formado por los creadores de los primeros *Call of Duty*. Aunque tenía buenas ideas, también presentaba grandes carencias. Dos años y pico después, Respawn se redime con una secuela sorprendente.

Una de las carencias del primer *Titanfall* era el no ofrecer un modo campaña. Los elementos estaban ahí: un universo atractivo, una guerra entre dos facciones (la IMC, una megacorporación totalitaria y la Milicia, la "resistencia"), soldados especializados en el combate (los Pilotos) y unas armas de destrucción masiva que podíamos controlar (los titanes), además de un sistema de control ágil que propiciaba unos combates frenéticos, gracias a la inclusión de mecánicas propias del parkour, como correr por las paredes. Respawn no supo aprovechar todo eso en aquel momento, pero ahora sí, y lo ha hecho a lo grande.

La llamada del deber

En el modo historia controlaremos a Jack Cooper, un soldado de la Milicia que es ascendido a Piloto de forma forzosa tras la muerte en combate de su superior, quien montaba un titán llamado BT-7274 con el que combatiremos durante las 4-6 horas (dependiendo de la dificultad) que dura la campaña. El objetivo de la pareja será detener a un grupo de mercenarios contratados por la IMC, que quieren robar un artefacto capaz de destruir planetas enteros. La historia no es muy original, pero el planteamiento sí que lo es. Y es que, lejos de ser una campaña donde solo apuntamos y disparamos, *Titanfall 2* despliega ante el jugador una serie de niveles bien construidos que mezclan tiroteos (tanto a pie como a lomos de BT) con originales fases de plataformas. Es cierto que, además de ser una campaña bastante corta (aunque rejugable para encontrar los 46 cascos coleccionables y conseguir el correspondiente logro/trofeo), tarda casi una hora en "arrancar" y enganchar al jugador. Eso sí, una vez des-

UN JUEGO REDONDO GRACIAS A UNA CAMPAÑA CORTA, PERO INTENSA, Y UN MULTIJUGADOR DE LO MÁS ADICTIVO



Gráficamente es un juego desfasado. Aún así, ciertos momentos consiguen brillar gracias a una buena dirección artística.



La campaña destaca porque no habrá solo tiroteos, sino interesantes y divertidas fases de plataformas.

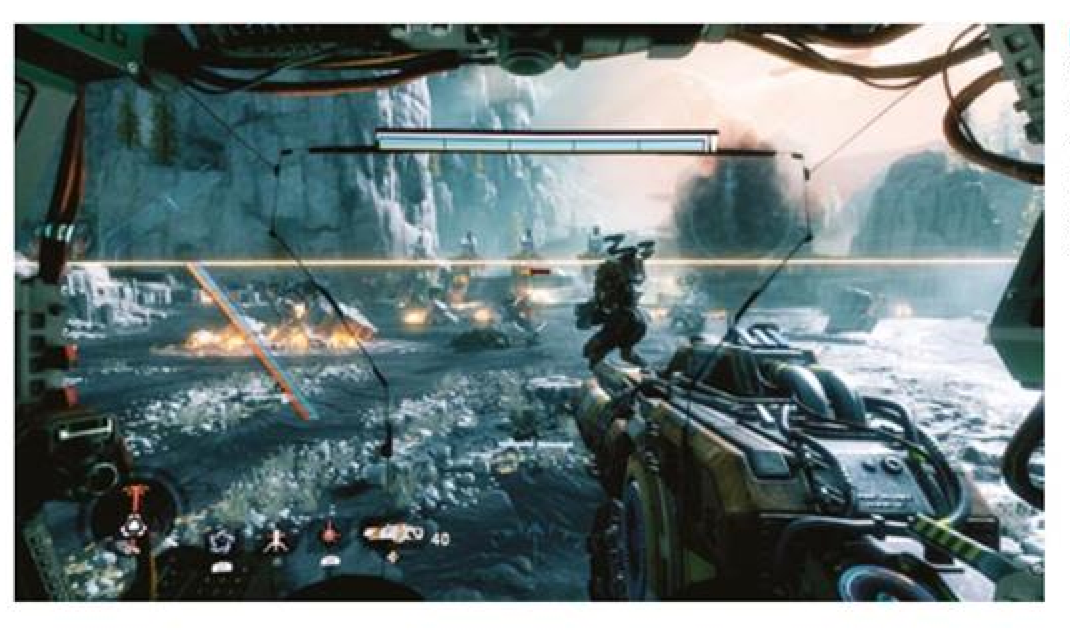


LO MEJOR

Respawn ha escuchado a los fans y ha creado un modo online muy sólido (y con bastantes desbloqueables) acompañado por una campaña que es realmente espectacular. El apartado sonoro es muy bueno (con voces en castellano).

LO PEOR

La campaña es bastante corta (unas 6 horas en difícil y buscando coleccionables) y, encima, le cuesta una hora arrancar. Vsualmente se nota que está desfasado y en algunos modos online hay un número de jugadores bastante bajo.



Ir a bordo del titán, tanto en la campaña como en el multijugador, es una auténtica gozada.



No tiene la profundidad de otros juegos del género, pero siempre estaremos desbloqueando mejoras y objetos para el Piloto y el titán.

pega no hay quien la pare. Al terminar la campaña sentiremos que estamos preparados para el multijugador, el verdadero plato fuerte de *Titanfall 2*.

A lo largo del modo para un jugador hemos aprendido a utilizar el doble salto, el deslizamiento por el suelo y paredes y nos hemos familiarizado con el arsenal de los 6 titanes que podremos manejar en el multijugador. Es, por tanto, hora de enfrentarnos a otros Pilotos. Hay ocho modos multijugador (más uno para crear partidas personalizadas) que van desde la lucha Piloto contra Piloto (lo más clásico) hasta el a los duelos titanes contra titanes, pasando por modos en los que cuantas más bajas acumulemos, antes podremos desplegar nuestro titán en el campo de batalla. El multijugador se parece mucho al del primer *Titanfall*, aunque se siente algo más lento. Se encuentran partidas enseguida y los servidores van como la seda. Además, Respawn ha confirmado que todos los DLC (mapas y modos) se podrán descargar de forma gratuita para no fragmentar a la comunidad.

Luces y sombras en lo visual

Gráficamente, estamos ante un juego que no es tan vistoso como algunos de los títulos que hemos recibido estos últimos meses. Está desarrollado con el motor Source (el mismo de *Half Life 2*) y, aunque tiene una tasa de 60 *frames* por segundo sólidos como una roca, el apartado visual se siente desfasado. Los interiores hacen agua y los escenarios no tienen ningún elemento destructible. Pese a todo, el nivel de detalle de los personajes y titanes es bastante alto y hay escenas que consiguen brillar gracias a una dirección artística muy acertada. En el plano sonoro encontramos buenos efectos y unas voces dobladas al castellano con gran calidad. ¿Por qué no lanzó Respawn este juego en 2014? Nunca lo sabremos. Lo que sí sabemos es que, *Titanfall 2* se postula como uno de los shooters más divertidos del año, gracias a una campaña que, aunque breve, resulta potente, así como un multijugador de esos que invitan a decir eso de "una partidita más y lo dejo", mientras esperamos ansiosos una tercera entrega.

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot



OPINIÓN

2016 ha sido un año que nos ha dejado grandes *shooters* y *Titanfall 2* no desentona en absoluto. Tiene una campaña muy corta pero con un gran ritmo (pese a que le cuesta arrancar) y un multijugador en el que "perderéis" decenas de horas. Es frenético, adictivo y, sobre todo, tremendamente divertido.

87

VUESTRA OPINIÓN

WEB mil3s

"Me he decidido por Titanfall 2 en lugar de por Battlefield 1 (que es un juegazo) y no me arrepiento de nada. Lo estoy disfrutando como un enano."

WEB Bardock555

"Estrené la One con Titanfall y es de los shooters que más me ha enganchado. Si esta segunda parte es mejor y tiene campaña, es una compra obligatoria."



■ *Dishonored 2* ofrece una libertad jugable bestial. Podemos ir en plan Rambo o que nadie sea capaz de vernos en todo el juego.

Dishonored 2

UNA AVENTURA DE POCO RUIDO Y MUCHAS NUECES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción/Sigilo

DESARROLLADOR
Arkane Studios

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,90 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Una rata olisquea un cubo de basura en busca de comida. De repente, la rata cobra consciencia y se sitúa detrás de un soldado. La rata se transforma en humano y, antes de que me dé tiempo a parpadear o a plantearme cómo demonios ha pasado algo así, el enmascarado le ha rebanado el cuello al despistado recluta.

Esta podría ser la declaración de un testigo de nuestras andanzas por la nueva entrega de la saga de Arkane Studios. La historia nos sitúa en una nueva zona del ficticio Imperio de las Islas, Karnaca, un área costera inspirada en las costas de Grecia, Italia y España, tal y como comentaron sus creadores. Han pasado 15 años desde los acontecimientos de la primera entrega pero, cual día de la marmota, nos vemos atrapados en una conspiración similar a la de antaño aunque en esta ocasión es Emily la que ha perdido el trono. Justo en el momento de la usurpación es cuando tenemos que decidir si queremos jugar con Corvo Attano, el protagonista de la primera entrega o con su hija Emily, que se estrena en esta secuela.

Un poderoso arsenal mágico

Además de poder acabar con sus rivales a balazos, usando nuestra ballesta, granadas, minas aturdidoras, espirales cortantes y demás artilugios, tanto Corvo como Emily cuentan con la marca del Forastero, lo que les otorga varios poderes sobrenaturales. Ambos pueden teletransportarse distancias cortas y activar la visión tenebrosa que les permite ver a los enemigos a través de las paredes. En lo demás, cada uno tiene sus propias habilidades. Corvo puede invocar un grupo de ratas para que se coman a los enemigos, poseer animales y personas, ralentizar el tiempo y lanzar un poderoso ataque de viento que también destruye puertas.

Emily, por su parte, puede enlazar el destino de varios enemigos, de modo que si mata a uno el resto corre la misma suerte. También puede crear un doble suyo para despistar a los enemigos, hipnotizarles y convertirse en un ente

DISHONORED 2 MEZCLA ACCIÓN, SIGILO, PUZLES Y EXPLORACIÓN EN UN MENÚ DIGNO DE TRES ESTRELLAS MICHELÍN

LO MEJOR

Un diseño de niveles soberbio, una campaña muy rejugable, un apartado artístico sensacional, una libertad jugable realmente impresionante y, básicamente, casi todo lo positivo que se os ocurra.

LO PEOR

Jugar con sigilo ofrece menos opciones ya que hay menos habilidades no letales que letales o que levanten las sospechas de los enemigos. La historia a veces está mal narrada y no engancha.

Además de los poderes o las armas, nuestros héroes cuentan con habilidades como este ataque desde el aire.





Delilah Kaldwin es la principal antagonista y la usurpadora del trono. De tus acciones depende su destino y el del resto de los traidores a la corona.



Uno de los poderes que más usamos durante la aventura es el teletransporte, que nos permite pasar desapercibidos por los tejados.

sombrío que camina casi sin ser visto mientras elimina a sus rivales. Además, también disponemos de nuestras manos para dejar inconscientes a los enemigos o incluso dardos anestésicos para dormirlos. Y es que pasar desapercibido es uno de los grandes retos y diversiones de *Dishonored 2*. Analizar el escenario, las rutinas de los enemigos y combinar los poderes disponibles resulta la clave para salir airosos de cada misión. Incluso podemos completar el juego sin ser vistos ni matar a nadie, aunque hay que ser bastante habilidoso y un buen estratega para lograrlo. Hasta podemos jugar sin poderes si es lo que queremos. Los escenarios, además, con un diseño de niveles absolutamente genial, esconden siempre nuevas opciones o un nuevo camino que podemos aprovechar en nuestra aventura. Cada rincón de los mapas está cuidado al detalle y ofrece un diseño artístico a la altura de joyas como la saga *Bioshock*. La trama, eso sí, no termina de enganchar ya que tiene momentos en los que no está muy bien narrada. Leer la ingente cantidad de periódicos, cartas, diarios, etc... o escuchar las conversaciones de otros personajes resulta más interesante y nos sumerge más en la aventura que las escenas cinemáticas entre niveles.

Auténtica libertad de acción

El desarrollo es completamente lineal, con niveles totalmente divididos y sin que podamos escoger el orden en que completarlos. Eso sí, la libertad jugable es mucho mayor que en la mayoría de juegos de mundo abierto o tipo sandbox. La ingente cantidad de habilidades y artilugios disponibles logra que repetir una misma misión sea siempre una experiencia diferente. También podemos resolver las misiones con originales métodos para no asesinar a los objetivos principales, hay decenas de talismanes de hueso que modifican la experiencia de juego haciendo, por ejemplo, que comer ratas recupere nuestro maná, tiene varios finales, nuestras decisiones cambian el mundo de juego y, aunque no sorprende tanto como el original y tiene un ritmo muy pausado, es una joya inolvidable.



OPINIÓN

Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

Una aventura que mezcla elementos de exploración, acción, sigilo y puzles con mucho más acierto de lo que estamos acostumbrados a ver. La posibilidad de jugar con dos personajes, la libertad jugable y los diferentes finales hacen que la campaña sea una de las más rejugables de los últimos años.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB Dankerie

"Creo que Dishonored fue sin duda una de las más gratas sorpresas de la pasada generación y tampoco tenían necesidad de variar demasiado la fórmula."

WEB coco360

"Lo que veo en esta segunda parte es lo mismo pero añadiendo a Emily. Lo de ir escondiéndote, teletrasportándote y la vista de águila esa pues ya me parece aburrido."

Ohzarus, supersaiyanos y toda la mitología de Dragon Ball vuelven a unos combates multitudinarios.









Dragon Ball Xenoverse 2

LOS CRONOCRÍMENES ATACAN DE NUEVO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Dimps

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1 ó 2

IDIOMA TEXTOS
Español

IDIOMA VOCES
Inglés/Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 71,99€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
28 de octubre

CONTENIDO
12

Tras romper la fórmula de "el mismo Goku de siempre" con el primer *Xenoverse*, la franquicia sigue adelante con una nueva entrega que mantiene el camino elegido: como Patrulleros del Tiempo, tenemos que "restaurar" los combates originales de la saga para que todo siga ocurriendo de acuerdo a lo previsto.

Esta vez controlamos a un nuevo patrullero (el del primer juego es ahora un héroe), que se ve en el marrón de detener a los nuevos villanos reclutados por Towa y Miira: nada menos que Slug y Turles, los enemigos de dos películas de Dragon Ball Z. Así, si en el primer juego debíamos recorrer Toki Toki City para comprar equipo, aprender ataques o acceder a las diferentes misiones, ahora tenemos Conton City, un entorno mucho más grande y salpicado de referencias a todo Dragon Ball: hay una zona de Namek, otra de Capsule... Incluso tiene zonas especiales, llamadas Fallas, que nos proponen cumplir tareas especiales, como alimentar a Buu o ascender en la jerarquía del ejército de Freezer.

Otras misiones nuevas consisten en repartir leche al estilo Mutenroshi, superar exámenes de una academia... y, claro, combatir. La dinámica de lucha no ha variado mucho, aunque hay nuevos retos que obligan a superar controles mentales o esferas de energía.

¡Por favor, cuerpo, resiste!

Xenoverse 2 es un juego mucho más grande que el anterior, con nada menos que 85 luchadores, muchos más retos y mecánicas de combate retocadas para bien, pero da la sensación de haberse quedado a medio gas a la hora de sorprender. Los gráficos son casi idénticos (recordemos que la primera parte era "intergeneracional"), no hay razas nuevas para el personaje y hay cierta sensación de "déjà vu" al principio de la Historia. Desde luego, es completísimo, pero podía haber aspirado a más.



OPINIÓN

Los fans disfrutarán del nuevo abanico de posibilidades, pero ni en lo técnico ni como juego de lucha es nada del otro mundo. Queremos más aportaciones de Dragon Ball Super y un salto gráfico y jugable superior. Eso sí, es larguísimo.

78

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan





El juego es compatible con PS VR, pero sólo en los modos donde no hay rivales, ya que el apartado técnico es discreto.

Las motos se pueden mejorar y hay personalización de los colores. Hay diez pilotos que debemos desbloquear poco a poco.



Moto Racer 4

VELOCIDAD Y SALTOS POR TIERRA Y ASFALTO... A MEDIO GAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Artefacts Studio

DISTRIBUIDOR
Microids

JUGADORES
1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

La saga *Moto Racer* lleva casi veinte años en la carretera, con muy buenas entregas para PSOne, PC o GameBoy Advance, al amparo de EA o Ubisoft, pero, poco a poco, fue cayendo en la irrelevancia. Ahora, vuelve con ganas de reivindicar el motociclismo arcade, pero con un motor discreto que no acaba de carburar.

Moto Racer 4 permite pilotar motos de carretera y de cross, en un total de siete circuitos, donde los saltos y los atajos están a la orden del día. Hay un bosque, un desierto, un cementerio de aviones... El control responde relativamente bien, con un sistema de turbos como eje central. Los acelerones dependen de que hagamos caballitos, dibujemos piruetas en el aire o les demos trompazos a los rivales. Sin embargo, el sistema de colisiones e inercias es endeble, y no es raro chocar contra cosas invisibles si se va al límite.

Un cigüeñal que no funciona

La estructura general del juego es bastante extraña. El modo Carrera consta de 50 pruebas, con tres estrellas por cada una, pero su funcionamiento es absurdo, pues, antes de cada evento, se obliga a "apostar" si obtendremos una, dos o tres estrellas. Por ejemplo, si decidimos ir a por una y el objetivo es quedar tercero, dará igual que ganemos: recibiremos una. En cambio, si decidimos ir a por el triplete de estrellas en ese mismo evento y no ganamos, no sólo no obtendremos esas tres estrellas, sino que perderemos las que hubiéramos obtenido en la apuesta previa. Puede ser muy frustrante, sobre todo por lo inconstante que es la IA. Aparte, hay online y pantalla dividida.

Técnicamente, es un título muy alejado de lo que cabe esperar hoy en día de un juego de carreras. Hay tres cámaras y la iluminación ambiental varía según el circuito, pero el uso del motor Unreal 4 no es para echar cohetes.



OPINIÓN

Se agradece que haya un juego de velocidad puramente arcade, pero Artefacts Studios no ha acabado de dar con la tecla para plantear este regreso de *Moto Racer*, ni jugable ni técnicamente. La estructura del modo Carrera es realmente mala.

60

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen


Los entornos tienen un aspecto espectacular, aunque el frame rate de su motor gráfico es muy inestable.







Batman: Return to Arkham

REVIVE LAS PRIMERAS AVENTURAS DEL CABALLERO OSCURO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Sandbox

DESARROLLADOR
Virtuos / Rocksteady

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95€
Digital: 49,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

La saga de Rocksteady protagonizada por Batman ya forma parte de la historia de los videojuegos. Ha sido de las pocas sagas iniciadas en una generación relativamente "joven", la de los 128 bits, que han tenido una repercusión mínimamente parecida a la generada por sagas "veteranas" como *GTA* o *Tomb Raider*.

Por si nos faltaban excusas para volver a Arkham y ponernos de nuevo en la piel del mejor Batman de la historia de los videojuegos, Virtuos ha decidido ponérnoslo aún más fácil, lanzando una remasterización de *Arkham Asylum* y *Arkham City* para PS4 y Xbox One. Las dos versiones se juegan igual que en PS3 y Xbox 360, aunque cuentan, como era de esperar, con cambios en sus gráficos.

No querrás volver a Arkham

Hemos escrito "cambios" y no "mejoras" porque no todo lo que ha modificado Virtuos en la remasterización de ambos títulos puede considerarse una mejora con respecto a las versiones originales. Es cierto que tanto *Asylum* como *City* gozan de un mejor aspecto, gracias a nuevos efectos de sombras e iluminación, una mayor calidad de texturas y un mejor tratamiento del color, en general, pero los modelos 3D y, sobre todo, la oscura ambientación del juego se han echado a perder con un uso demasiado intensivo del color. Aparte, el juego no es todo lo estable que cabría esperar en una consola de nueva generación. Si te mueres por regresar a *Arkham*, quizá sea mejor desempolvar tu PS3 o Xbox 360, pero, si nunca encarnaste a Batman en la pasada generación, *Return to Arkham* es una magnífica forma de entrar de lleno en el universo del Caballero Oscuro, aunque seguimos pensando que, por méritos propios, lo suyo habría sido incluir también *Origins*, aunque no sea obra de Rocksteady.



OPINIÓN

Como juegos, *Arkham Asylum* y *Arkham City* son de lo mejor que hemos probado en años, pero, como "remasters", las versiones de Virtuos dejan que desear. Nos quedamos con los Batman originales de PS3 y Xbox 360.

80

Por **Lázaro Fernández** @MelonGasoil

■ Hechizos, pociones, duelos, localizaciones... ¡Todo el universo de Harry Potter está fielmente recreado!

LEGO Harry Potter Collection

LOS MAGOS DE HOGWARTS REPITEN SIETE CURSOS EN PS4

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
TT Games

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95€
Digital: 49,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

El universo de Harry Potter se adelantó al estreno de "Criaturas fantásticas y dónde encontrarlas" y debutó en PS4 con una remasterización de las dos aventuras de LEGO. La magia de los juegos originales sigue intacta, con decenas de horas de diversión que recrean los mejores momentos de las ocho películas.

A la remasterizada cita no falta ninguna de las señas: el fantástico diseño de los escenarios (con localizaciones emblemáticas fielmente recreadas, como Hogwarts, el Callejón Diagon o Hogsmeade) o su jugabilidad, que sigue siendo una sencilla y asequible delicia, aunque hay mecánicas que cambian en función de si jugamos a los *Años 1-4* o a los *Años 5-7*. Y, como toda gran aventura de LEGO, la diversión se multiplica cuando jugamos en compañía de un amigo.

Harry Potter se prepara para la reválida

Gráficos y escenarios mejorados, iluminación más trabajada, mejores efectos visuales y el aumento de resolución a 1080p son las principales mejoras visuales de esta colección. Pero, ¿merece la pena? Pues depende. Si ya habéis jugado a las aventuras originales en la pasada generación, los cambios quizá no sean suficiente incentivo para volver a pasar por caja, y más si tenemos en cuenta el precio.

Por otro lado, si nunca habéis jugado a *LEGO Harry Potter* y os atraen el personaje y su mágico universo, ¡no os podéis perder la remasterización! Como otros juegos de LEGO, recrea la esencia de las películas con mucho humor, al tiempo que ofrece más de 100 personajes de la saga, un gran diseño de niveles, la fantástica BSO de las películas o la posibilidad de revivir los mejores momentos de la saga. Y todo, con un estilo de juego para todos los públicos y con multijugador local, una opción ideal para jugar "en familia". ■



OPINIÓN

La *Colección LEGO Harry Potter* en PS4 es una remasterización correcta, aunque podría haber dado más de sí. Son dos grandes aventuras de LEGO que encantarán a los fans del célebre mago, si bien la puesta al día no es muy llamativa.

79

■ Por **Alejandro Oramas** @AleOramasMonzn



The Legend of Heroes Trails of Cold Steel II

PLATAFORMAS PS Vita / PS3 **GÉNERO** Rol **DISTRIBUIDOR** Bandai Namco **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 39,99 € 12

Menos de un año después de recibir *Trails of Cold Steel*, nos llega su secuela, cuya trama arranca un mes más tarde de lo acaecido en el final del primero (si tienes datos guardados de aquél, podrás cargarlos en éste). Es una historia que engancha de principio a fin (unas 50 horas), con momentos absolutamente épicos y dinámicos combates por turnos repletos de opciones. Por desgracia, también nos ha llegado en inglés y, gráficamente, se ha quedado ya un poco desfasado (en Japón, salió en 2014).

NOTA: 78



Ginger: Beyond the Crystal

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Plataformas **DISTRIBUIDOR** BadLand Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 19,95 € 7

Los cristales mágicos que mantienen en equilibrio el mundo han sido corrompidos y una pequeña criatura llamada Ginger es la encargada de restaurarlos en este simpático plataformas 3D que nos remite a clásicos como *Spyro*. Ante nosotros tenemos 30 niveles repletos de saltos, enemigos y puzles, que superaremos gracias a distintos trajes que nos otorgan poderes especiales. Dura unas diez horas y entretiene, pero su limitado apartado técnico le resta muchos puntos. Los más pequeños de la casa lo disfrutarán.

NOTA: 68



Yomawari: Night Alone

PLATAFORMAS PS Vita **GÉNERO** Terror **DISTRIBUIDOR** Bandai Namco **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 19,95 € 16

Nippon Ichi nos sorprende con un survival horror para PS Vita que nos pone en la piel de una niña que sale a buscar a su hermana y a su perro Poro, desaparecidos en la noche de un "tranquilo" pueblo japonés. Bajo una perspectiva isométrica, descubriremos que sus calles están repletas de espíritus, que deberemos evitar (escondiéndonos, huyendo...), con un gran uso del apartado sonoro. No hay acción, pero sí sencillos puzles y una terrible historia (en inglés) que nos mantendrá en vilo durante las cuatro horas que dura.

NOTA: 77



Deponia

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Aventura gráfica **DISTRIBUIDOR** Meridiem Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 24,95 € 12

Deponia es la primera entrega de la trilogía de aventuras gráficas de Daedalic Entertainment que salió hace unos años en PC y que, ahora, llega a PS4 con los controles adaptados al Dual Shock 4 (manejamos a Rufus con el stick, aunque la interfaz se nos antoja algo farragosa). Por lo demás, conserva todas sus virtudes: una original historia repleta de humor, puzles descacharrantes, muy al estilo de los clásicos de LucasArts, un cuidado apartado gráfico y un gran doblaje al castellano. Si te gustan las aventuras gráficas y te perdiste ésta en su día, no dejes de visitar este basurero espacial llamado Deponia.

NOTA: 82



Tokio Twilight Ghost Hunters

PLATAFORMAS PS4 / PS Vita **GÉNERO** Novela visual **DISTRIBUIDOR** Bandai Namco **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 39,99 € 12

Tokyo Twilight Ghost Hunters: Daybreak Special Gigs es una versión mejorada para PS4 y PS Vita de la "visual novel" que apareció hace un año en PS3 y que añade nuevas escenas y cinco capítulos extra. En total, ofrece trece historias, cuyo común denominador son los fantasmas. Nosotros nos limitamos a leerlas (con textos en inglés) y tomar decisiones en ciertos puntos. Eso sí, en momentos puntuales, "lucharemos" contra enemigos con un curioso minijuego de estrategia que le aporta un toque original.

NOTA: 67



Earth's Dawn

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Acción / Rol **DISTRIBUIDOR** BadLand Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 29,99 € 12

Este juego de acción con toques roleros nos sumerge en un futuro postapocalíptico en el que una raza alienígena ha invadido la Tierra. Nosotros lideraremos la contraofensiva, en una campaña con misiones principales y secundarias repletas de combates, con un desarrollo 2D. Dichos combates se apoyan en un sistema un poco limitado, por lo que, al final, termina siendo un "machacabotones" algo repetitivo. Pero este defecto queda compensado, en parte, con las grandes posibilidades de personalización, desarrollo de habilidades y creación de equipo. Y, gráficamente, es resultón.

NOTA: 71

REJUGADO

LEGO Dimensions

LA NOSTALGIA ES FUERTE EN LA SEGUNDA TEMPORADA

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One| Wii U
ANALIZADO EN Hobby Consolas 303
NOTA 82

LEGO Dimensions *inauguró el mes pasado su 2ª temporada, y en noviembre ha vuelto a crecer con nuevos packs de aventuras, niveles y personajes... que en esta ocasión apuntan a un público muy concreto: los nostálgicos de los 80 y 90.*

Si el mes pasado se incorporaban jugosas licencias como "Hora de Aventuras" o la película "Ghostbusters" de 2016, la segunda oleada de la 2ª temporada busca un equilibrio entre lo más novedoso, como el pack de niveles de "Criaturas Fantásticas y dónde Encontrarlas", con lo más "nostálgico", con nombres propios que apelan a la nostalgia ochentera y noventera, como "Gremlins" o "E.T El Extraterrestre" o, incluso, de juegos como *Sonic*. Una tendencia que se inició en octubre con la llegada del Fun Pack de "El Equipo A" y que va a continuar en 2017, con la llegada de sets de "Los Goonies" o "El Coche Fantástico"...

EL AÑO DOS CONTINUARÁ CON LICENCIAS MUY ATRACTIVAS, COMO LOS GOONIES, EL COCHE FANTÁSTICO O LEGO BATMAN...

Calidad indiscutible

Como en anteriores oleadas, destaca el soberbio acabado de las figuras, que recrean a los personajes con simpatía y fidelidad a la hora de cuidar hasta el último detalle. Por poner un ejemplo, el "level pack" de Sonic incluye la figura del erizo azul, que no sólo queda inmortalizado de forma magistral con el toque LEGO, sino que además incluye detalles como uno de sus famosos aros dorados, o dos de sus reconocibles vehículos, como son la avioneta Tornado o su coche Sonic Speedster, también recreados con acierto en miniatura (aunque no cabe la figura).

Es el único level pack de esta oleada, y añade una nueva "mini aventura", de unos 70-90 minutos, que recrea pasajes míticos de la saga *Sonic*, como Green Hill Zone, y su mundo de aventura, en el que nos esperan desafíos como carreras. El resto de packs son combinaciones de figuras y accesorios, que dan acceso a los mundos abiertos y arenas de combate de cada licencia.

No hemos querido entrar en detalle sobre el story pack de "Criaturas fantásticas" por no reventar los principales momentos de la película, que la recrea con seis niveles con una duración de unas 3-4 horas de juego (sin encontrar todos los secretos, eso sí).

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO?


Esta segunda oleada del año 2 de *LEGO Dimensions* tiene packs interesantes para los jugadores más talluditos. Sonic, los Gremlins o E.T... El resto, como siempre: si eres fan de "Hora de Aventuras" te gustará tener a Marceline Chupalmas... si no, no. El unico "pero" es que el precio sigue siendo algo elevado.



LEGO DIMENSIONS - AÑO DOS - SEGUNDA OLEADA









Story Pack Fantastic Beasts 44.95 €

Como en anterior Story Pack de "Ghostbusters", este set trae un nuevo portal de más de 200 piezas, con el que formarás el frontal del Congreso Mágico de los EE.UU. (MACUSA por su siglas en inglés). El set, aparte de darnos acceso a una nueva arena de combate, y al mundo abierto de aventura, nos permite revivir la película a través de 6 nuevos niveles, que en una primera partida pueden dejar 3-5 horas de juego.



Level Pack Sonic 29.95 €

Revive momentos míticos de los plataformas de Sonic (de Megadrive a Dreamcast), incluido Green Hill Zone o los duelos con Robotnik. No faltan ni Tails, ni los vehículos de Sonic... ni su mundo abierto, ni su arena de combate.



Team Pack Gremlins 24,95 €

Por si Gizmo y Stripe no fueran suficiente gancho, el pack también incluye la icónica polaroid y el coche RC. Con ellos accederás a la arena de combate y el mundo de Gremlins, con sus calles nevadas y mil guiños a la peli.



Fun Pack Fp E.T

14.95 €

E.T. y el teléfono te darán acceso al mundo del personaje, en el que no faltan ni las bicis voladoras, ni la nave...



Fun Pack Adventure Time

14.95 €

Con Marceline Chupaalmas y su ampli podrás sobrevolar el mundo de Hora de Aventuras.



Fun Pack Fantastic Beasts

14,95 €

Completa el elenco de Criaturas Fantásticas con Popentina Goldstein y una bestia.





Una nueva zona, nuevas armas y objetos, nuevos enemigos, nuevos jefes y una arena multijugador con varios modos son los grandes añadidos de *Ashes of Ariandel.*

DARK SOULS III

PS4 | Xbox One | PC · 14,99 € · 1,5 GB

Ashes of Ariandel

Tras visitar Lothric y encontrar a los Señores de la Ceniza, el Latente debe volver a coger su espada y su escudo para volver a enfrentarse a la muerte.

No contentos con hacernos sufrir (y gozar) de lo lindo con *DSIII*, From Software vuelve a deleitarnos con una aventura que pone a prueba nuestro temple... Y nuestro habilidad para soportar el frío. Y es que en *Ashes of Ariandel*, el primer DLC de los dos planeados, viajamos al Mundo Pintado de Ariandel, una zona nueva que destaca por estar cubierta de nieve.

Si sois seguidores de la saga desde la primera entrega, es probable que el nombre os traiga recuerdos de cierta zona a la que se accedía tocando un gran cuadro en Anor Londo (previa obtención de la Muñeca Peculiar). A primera vista, el Mundo Pintado de Ariandel es un lugar similar, y los cuadros tienen protagonismo. Pero la historia que encontramos aquí sigue por otros derroteros, y, en lugar de responder a las incógnitas de la trama principal, plantea otras nuevas

Pero, "lore" aparte, *Ashes of Ariandel* nos da exactamente lo que pedimos los fans de la saga *Souls*: más. Tenemos que hacer frente a nuevos enemigos, como manadas de feroces lobos o poderosos guerreros de una tribu desterrada. Encontramos nuevas armaduras, nuevos objetos y nuevas armas. Estas últimas parecen inspirarse en las armas con truco de *Bloodborne*, y nos ofrecen distintas habilidades especiales en función de cómo las empuñamos. ¡Y por supuesto no faltan a su cita los jefes! Son sólo dos, pero el segundo, el que pone punto y final al DLC, desafiará todas vuestras expectativas con un combate como no se había visto nunca antes en la serie. Sudaréis sangre. Para rematar, *Ashes of Ariandel* incluye también una arena multijugador, donde podemos disputar combates contra hasta cinco jugadores, ya sea en equipo o todos contra todos.

La duración no es su punto fuerte, y los jugadores expertos podrán superarlo sin problemas... Pero es más Dark Souls, y eso siempre está bien, ¿verdad?

VALORACIÓN: Un magnífico DLC fiel a la fórmula de la serie. No es muy largo, pero saciará el apetito de los fans.

■ DOOM

Hell Followed

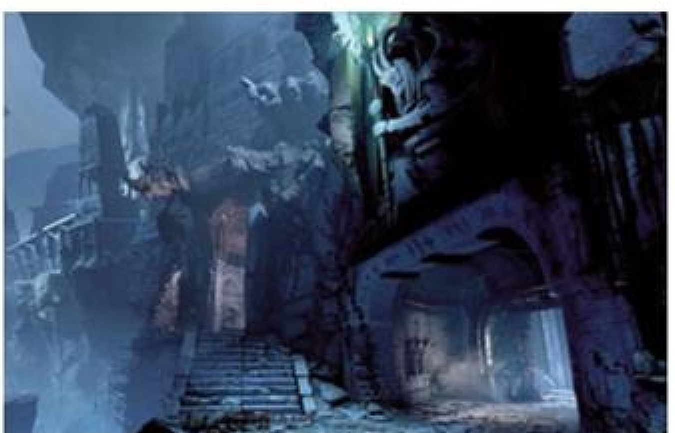
■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 €

Tras la aparición de *Unto the Evil* en verano, ahora llega el segundo de los tres paquetes de contenido adicional planeados para *Doom*.

Este DLC sigue la línea del anterior, y añade el mismo tipo de contenidos enfocados a la experiencia multijugador: tres mapas (las antiguas ruinas de *Templario*, el mundo volcánico de *Fundido* y la estación robótica *Orbital*), un demonio jugable (Cacodemonio), una nueva arma (segador), equipo inédito y una amplia gama de armaduras, burlas y módulos de pirateo para personalizar a nuestro avatar.

Recordad que podéis adquirir un pase de temporada que os da acceso a los dos DLCs ya disponibles y al que queda por llegar por 39,99 euros, con lo que ahorráis cinco eurillos. Aun así es caro...

VALORACIÓN: Los contenidos son de calidad, especialmente los nuevos mapas. Pero el precio nos sigue pareciendo abusivo para lo que ofrece.




■ GEARS OF WAR 4

Mapas multijugador

■ Xbox One | PC ■ 4,99 € cada uno

El aclamado shooter de The Coalition recibe sus primeros mapas adicionales: *De compras* (un viejo y ruinoso supermercado) y *Dique seco* (los restos de un barco contenedor deteriorado por el paso del tiempo). Ambos mapas son originales de *Gears of War 3*, y están entre los favoritos de muchos fans.

VALORACIÓN: Buenos mapas, pero sin el pase de temporada salen un poco caros.



■ HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Aftermath

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 5,99 € ■ 7,7 GB

Ya están disponibles dos de los tres DLCs planeados para expandir la campaña del juego: *The Voice of Freedom* y *Aftermath* (el tercero, *Beyond the Walls*, se espera para 2017). Ambos añaden niveles complementarios, que nos ofrecen nuevos puntos de vista para entender mejor la historia del juego.

VALORACIÓN: No aporta novedades, pero si os gustó el juego podéis echarle un vistazo.



■ MINECRAFT

Nuevos mapas

■ PS4 | Xbox One | Wii U | PS3 | X360 | PS Vita

Con Halloween llegó el *Mapa Batalla Halloween* (1,99 €) y el *Pack de Aspecto de Cuentos de Campamento* (1,99 €). Y también está el nuevo *Pack de Mapas de Batalla 4* (2,99 €), con tres nuevos mapas: una *Excavación* desierta y aislada por la nieve, los muebles gigantes de *Encogido* y el polvoriento *Salvaje Oeste*.

VALORACIÓN: Los contenidos de *Minecraft* no dejan de llegar, y a precios razonables.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de octubre. Datos cedidos por GFK.

FIFA 17 supera ya las 275.000 copias físicas en PS4 y va camino de ser el juego más vendido del año aquí... y más viendo que la recepción de *Call of Duty* está siendo más tibia que otros años.

JUEGOS

1	**FIFA 17**	PS4
2	**Battlefield 1**	PS4
3	**Mafia III**	PS4
4	**FIFA 17**	PS3
5	**Rise of the Tomb Raider**	PS4
6	**Grand Theft Auto V**	PS4
7	**Dragon Ball Xenoverse 2**	PS4
8	**Gears of War 4**	Xbox One
9	**Skyrim: Special Edition**	PS4
10	**Battlefield 1**	Xbox One

PLATAFORMAS

Plataforma	Ranking
PS4	1 **FIFA 17** 2 Battlefield 1 3 Mafia III 4 Rise of the Tomb Raider 5 Grand Theft Auto V
Xbox One	1 **Gears of War 4** 2 Battlefield 1 3 FIFA 17 4 Mafia III 5 Forza Horizon 3
PS3	1 **FIFA 17** 2 PES 2017 3 Grand Theft Auto V 4 WWE 2K17 5 NBA 2K17
Xbox 360	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 PES 2017 4 NBA 2K17 5 FIFA 16
Wii U	1 **Paper Mario: Color Splash** 2 Super Mario 3D World 3 Minecraft 4 Skylanders Imaginators 5 Mario Party 10
3DS	1 **Yo-Kai Watch** 2 Mario Party: Star Rush 3 Disney Magical World 2 4 Rhythm Paradise Megamix 5 Pokémon Rubí Omega
PS Vita	1 **World of Final Fantasy** 2 LEGO Star Wars: El despertar... 3 Minecraft 4 LEGO Marvel Vengadores 5 Call of Duty: Black Ops Declas.
PC	1 **Battlefield 1** 2 Civilization VI 3 Mafia III 4 FIFA 17 5 World of Warcraft: Legion

En **otros países**

JAPÓN

Del 10 al 16 de octubre. Datos cedidos por VG Chartz

En sus dos primeras semanas, el spin-off de *Monster Hunter* vendió "sólo" 211.000 copias... pero Capcom ya ha anunciado la edición Ultimate de *Generations* para marzo.

1. **Monster Hunter Stories** 3DS
2. Paper Mario: Color Splash Wii U
3. Rise of the Tomb Raider PS4
4. Kangokutou Mary-Skelter PS Vita
5. Yo-Kai Watch 3 3DS



REINO UNIDO

Del 9 al 15 de octubre. Datos cedidos por VG Chartz

La nueva entrega de *Gears of War* se encaramó a lo más alto de la lista de ventas en su primera semana, con 83.000 copias, batiendo al mediático *FIFA 17*.

1. **Gears of War 4** Xbox One
2. FIFA 17 PS4
3. FIFA 17 Xbox One
4. Rise of the Tomb Raider PS4
5. Mafia III PS4

EE.UU.

Del 9 al 15 de octubre. Datos cedidos por VG Chartz

La de este año no es la mejor entrega de *WWE 2K*, pero los fans acérrimos estuvieron al pie del ring y vendió 200.000 copias en una semana, entre PS4 y One.

1. **Gears of War 4** Xbox One
2. Rise of the Tomb Raider PS4
3. WWE 2K17 PS4
4. NBA 2K17 PS4
5. WWE 2K17 Xbox One

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Battlefield 1**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Rise of the Tomb Raider**
PS4 - Xbox One - PC - 360



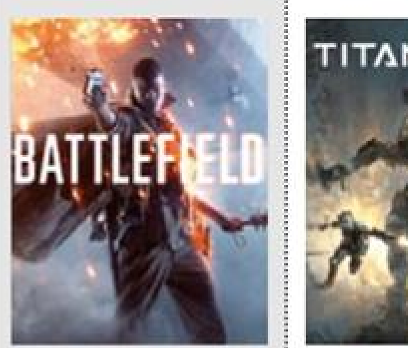
3 **Skyrim: Special Edition**
PS4 - Xbox One - PC



4 **Forza Horizon 3**
Xbox One - PC

5 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**



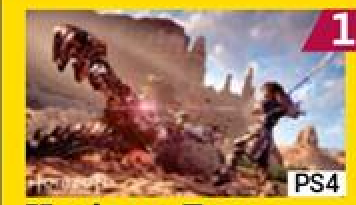


	1	2	3	4	5
	Battlefield 1 PS4 - Xbox One - PC	**Titanfall 2** PS4 - Xbox One - PC	**Dragon Quest Builders** PS4 - PS Vita	**Civilization VI** PC	**Call of Duty: Infinite Warfare** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	91 / 100 *« Battlefield encuentra su identidad mirando al pasado, con una brutal ambientación »*	87 / 100 *« No es perfecto, pero sí divertido y frenético, con un multijugador que logra atrapar »*	92 / 100 *« Fusiona la fórmula de Minecraft con la tradición rolera de Dragon Quest »*	93 / 100 *« Un gran ejemplo de cómo mejorar una saga que ya flirteaba con la perfección »*	85 / 100 *« La campaña es la mejor de los últimos años, pero el online es muy conservador »*
IGN Web líder en Reino Unido	9 / 10 *« La destrucción dinámica y el equilibrio entre clases enganchan y aseguran la variedad »*	9 / 10 *« Es extraño que una secuela lo cambie todo a mejor, pero ésta lo consigue »*	8,9 / 10 *« Atrapa totalmente con su accesibilidad para niños, sin dejar fuera a los mayores »*	9,4 / 10 *« Pasará a la historia como la entrega de la saga con más cosas desde su salida »*	7,7 / 10 *« Tiene muchísimo contenido, pero, si jugaste a Black Ops III, no te sorprenderá »*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *« DICE ha resuelto uno de los problemas perennes de la saga: la calidad de la campaña »*	9,5 / 10 *« Un imprescindible para los fans del FPS, con el pack completo de campaña y online »*	8 / 10 *« Sorprende con su forma de combinar gráficos encantadores y mecánicas roleras »*	9,5 / 10 *« Es continuista, pero podría considerarse, fácilmente, el culmen de la saga de Firaxis »*	9 / 10 *« La campaña es muy convincente y el online es robusto, con estilos para todos los gustos »*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *« Sus emotivas historias y su potente multijugador suponen una gran alianza »*	9 / 10 *« Es una fantástica secuela, un shooter muy fluido y un juego espectacular »*	- / 10 No disponible	9 / 10 *« Es de esos juegos que te hacen decir 'sólo un turno más'... hasta el fin de los tiempos »*	8 / 10 *« La saga encuentra en el espacio el lugar para ofrecer su mejor historia en años »*
EDGE Revista líder en Reino Unido	9 / 10 *« Es mejor que sus predecesores en todos los sentidos y está muy equilibrado »*	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	6 / 10 *« Como juego, es espléndido, pero la saga empieza a quedarse rezagada »*	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	36 / 40	- / 40	36 / 40	- / 40	- / 40
NOTA MEDIA	**91**	**91**	**88**	**86**	**83**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1



Horizon: Zero Dawn

La "prehistoria tecnológica" de Guerrilla Games promete dejar su huella muy honda.

FECHA 1 de marzo

2



Legend of Zelda: Breath of the Wild

Link se desmelenará tanto en Wii U como en Switch. ¿Será título de lanzamiento?

FECHA 2017

3



Resident Evil 7

Capcom ha repensado su survival horror de arriba a abajo y muchos se mueren de ganas por conocerlo.

FECHA 24 de enero

4



God of War

Aún queda para que Kratos y su hijo desaten su furia en la mitología nórdica, pero ya hay ansias por verlos.

FECHA Sin confirmar

5



Days Gone

Sony Bend Studio dará una vuelta de tuerca a los juegos de zombis con esta aventura de mundo abierto.

FECHA Sin confirmar

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 Uncharted 4: El desenlace del ladrón
PS4



7 Xenoblade Chronicles X
Wii U



8 Gears of War 4
Xbox One - PC



9 Titanfall 2
PS4 - Xbox One - PC



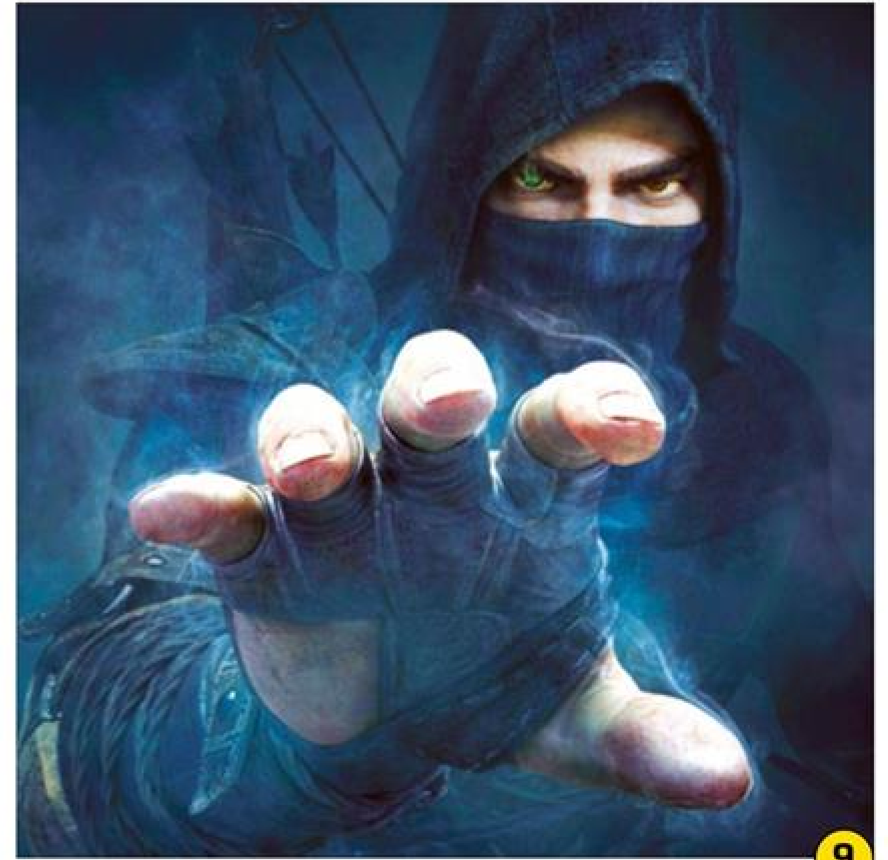
10 The King of Fighters XIV
PS4

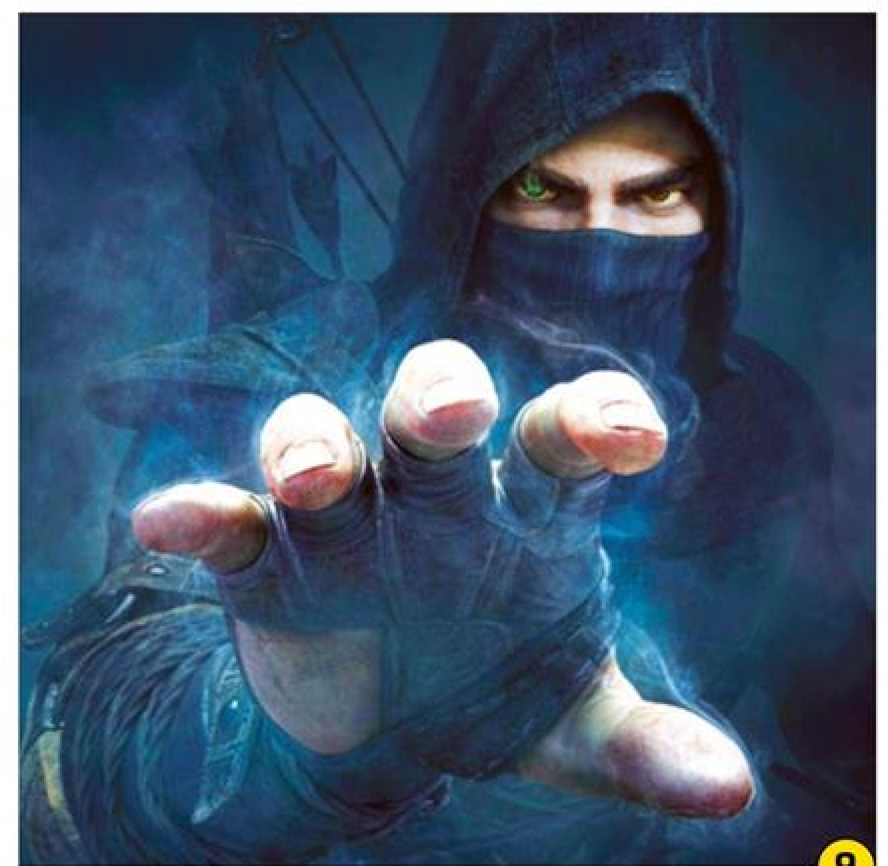
*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

JUEGOS DE SIGILO

Espías, ninjas, ladrones, asesinos... Ir a hurtadillas, con premeditación y alevosía, es una forma de vida para multitud de personajes. Actuar a pecho descubierto no siempre es la mejor opción.





9





10

7



8

10

Mark of the Ninja

Klei Entertainment, un estudio indie, desarrolló este aclamado juego de sigilo en 2D, cuyo estilo visual se asemejaba a un cómic. El protagonista era un ninja que debía proteger a su clan de la extinción, sacando partido a las sombras y cuidándose de los focos de luz. El desarrollo era muy plataformero, con saltos, escalada, generación de distracciones...

- **CONSOLA** Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2012

9

Thief

Recibió críticas polarizadas, en especial por su absurdo argumento y sus tiempos de carga, pero Eidos Montreal hizo un gran trabajo con este reseteo de una saga en la que había trabajado gente como Ken Levine. Con un desarrollo en primera persona, encarnábamos a Garreth, un maestro del latrocinio y de esconderse en las sombras.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - PS3 - 360
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 272** 90

8

Hitman 2: Silent Assassin

El Agente 47 es el prototipo de asesino a sueldo en el mundo de los videojuegos. Esta entrega contaba con veinte misiones y ya tenía las señas de identidad de la saga, como el uso de disfraces (pizzero, bombero, traje de gala) para despistar a la IA y colarse en las potenciales escenas del crimen.

- **CONSOLA** PS2 - GC - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Eidos Interactive
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 133** 80

7

Tenchu: Stealth Assassins

La iconografía del Japón feudal, con sus samuráis y sus demonios, inspiró la creación de este juego, protagonizado por los ninjas Rikimaru y Ayame. A lo largo de diez misiones, que nos llevaban por templos, cuevas o bosques, había que echar mano de shurikens, bombas de humo, estrellas...

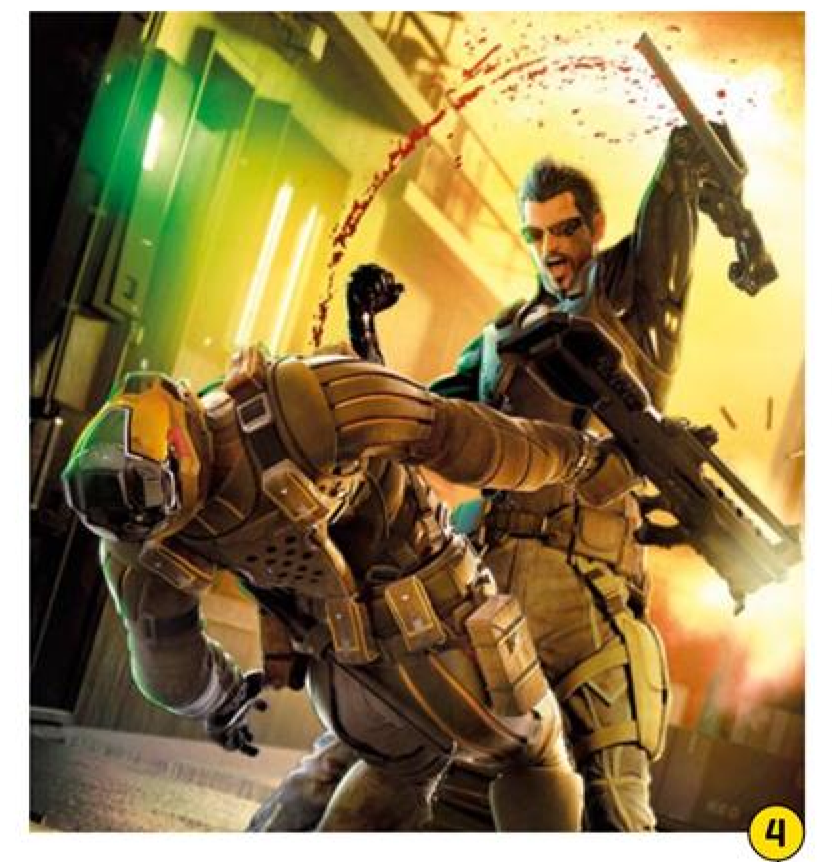
- **CONSOLA** PSOne
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 86** 89

6

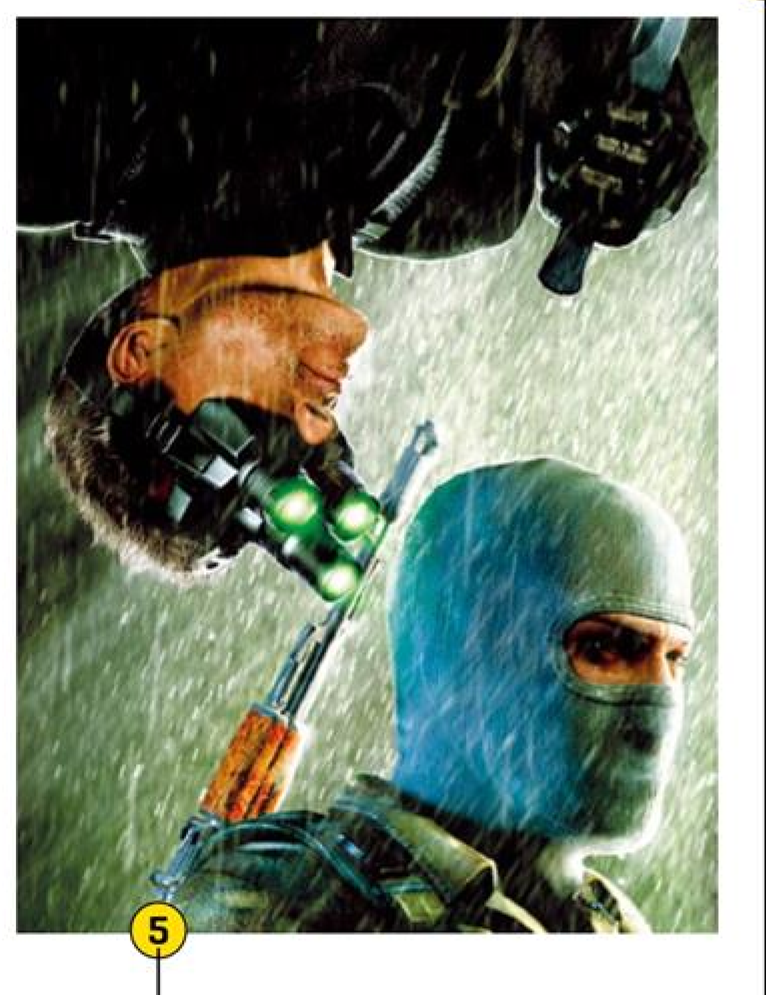
Alien isolation

Con este survival horror, convertido ya en una obra de culto, Creative Assembly demostró que no sólo sabe hacer juegos de estrategia. Inspirado en la película de Ridley Scott de 1979, lo supeditaba todo al sigilo, ya que debíamos escondernos del xenomorfo, al que no se podía matar. Los puntos de guardado estaban contados.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - PS3 - 360
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 280** 88











5

Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fisher fue uno de los grandes iconos de la pasada década, gracias a aventuras de espionaje como ésta, en la que podíamos usar multitud de movimientos, de modo que, para esconderse, había que tener en cuenta factores como la luz o las pisadas. Tenía multijugador cooperativo y competitivo.

- **CONSOLA** PS2 - GC - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 163** 95

4

Deus Ex: Human Revolution

Tras estar al borde de la muerte, el agente Adam Jensen sobrevivía gracias a una serie de implantes cibernéticos. Este brillante reseteo combinaba una cámara subjetiva con coberturas en tercera persona, pero lo mejor era la toma de decisiones, que daba lugar a interesantes ramificaciones de la historia.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - Wii U
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 240** 90

3

Dishonored

Arkane Studios sorprendió a propios y extraños con esta genial aventura, en la que Corvo Attano, el protector de una emperatriz, era acusado injustamente de asesinato. Con una gran libertad para elegir si eliminar o dejar vivir a los enemigos, podíamos hacer uso de poderes como teletransporte, ver a través de la pared o poseer animales.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Bethesda
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 254** 94

2

Assassin's Creed II

Tras una primera entrega que pecó un poco de repetitiva, la segunda entrega de esta saga histórica nos llevó al Renacimiento italiano y se convirtió en un clásico. El Animus nos puso en la piel de Ezio Auditore, para mostrarnos sus andanzas por Florencia y Venecia. "Requiescat in pace" era su sentencia predilecta.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 219** 95

1

Metal Gear Solid

Varias de las entregas de *Metal Gear* podrían encabezar esta lista, pero la que Hideo Kojima creó para la primera PlayStation marcó un antes y un después en la industria. Solid Snake debía infiltrarse en una base en Siberia y, allí, se desataba un conflicto de película, con unos enemigos para el recuerdo y secuencias kilométricas de vídeo y códec.

- **CONSOLA** PSOne
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 91** 98

Por Francisco Javier Cabal



20

QUE DEBERÍAN VOLVER

Una de las caras más amargas y frustrantes del desarrollo de videojuegos es comprobar cómo un título, al que se han dedicado varios años de trabajo, acaba cancelado por no cumplir con las expectativas de la compañía o distribuidora de turno, que zanja el asunto destruyendo o enterrando todo el material del proyecto en algún oscuro sótano. Esa frustración es mayor, si cabe, cuando el desarrollo iba ligado a un presupuesto muy elevado o a una conocida licencia. Esto se debe a que la promoción que acompaña al juego desde el comienzo hace que las expectativas se disparen, llegando en algunos extremos a provocar el cierre del estudio, que no puede soportar económicamente una cancelación al invertir todos sus recursos en un juego que pierde toda posibilidad de distribución.

Las razones para destruir un proyecto de este tipo pueden ser varias, desde no alcanzar la calidad deseada (una de las razones más alegadas por las compañías, como veréis en el artículo), pasando por desarrollos que se alargan más de la cuenta por variados problemas, dando como resultado la pérdida directa de la licencia o la confianza del editor. También pueden sufrir problemas los editores, como ocurrió en su momento con THQ al entrar en bancarrota, pero ésta no suele ser una causa muy común.

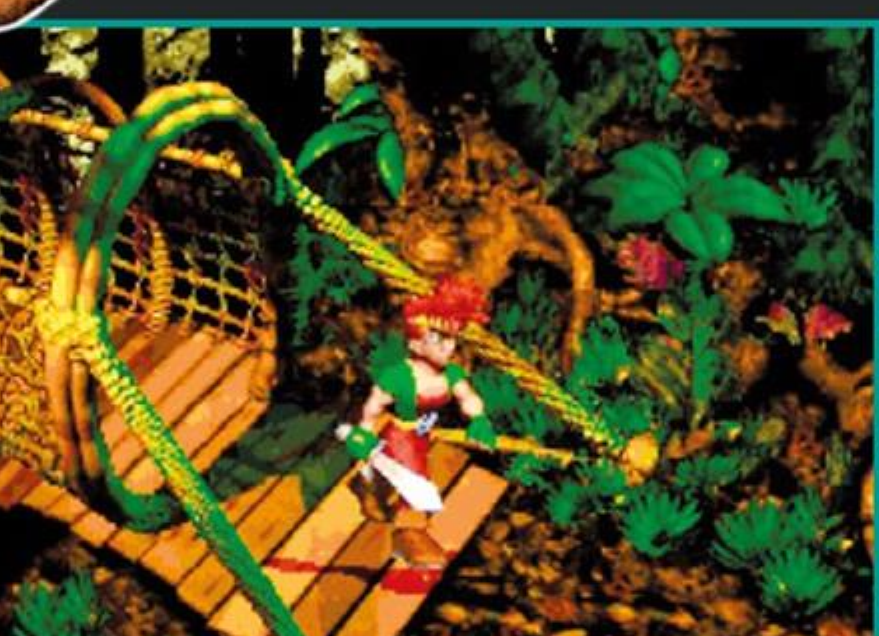
Hemos recopilado 20 títulos que, en su momento, fueron presentados como futuros éxitos y que por varios motivos terminaron en algún cajón olvidados. Hay muchos títulos que se han quedado fuera como *Batman Luz de Gas*, en el que Batman se enfrentaba a Jack el destripador o *LMNO*, un juego sobre una extraterrestre de Steven Spielberg. La falta de material oficial ha hecho imposible profundizar en su desarrollo como para poder hablar de ellos. Esperamos que, como nos ha sucedido a nosotros, recordarlos vuelva a despertar en vosotros el deseo de antaño. ■

1. Project Dream Land of Giants

■ SNES/N64 ■ RPG-AVENTURAS ■ RARE LTD.

Después de terminar con éxito *Donkey Kong Country*, Rare se dispuso a planificar un nuevo juego que iba a aprovechar el motor gráfico desarrollado para el juego del mono de Nintendo. El resultado fue *Dream*, una aventura con perspectiva isométrica y toques RPG, protagonizada por Edison, un chico armado con una espada de madera que junto a su novia Madeleine y su perro Dinger, se meten en problemas y son perseguidos por un ejército de piratas liderado por el capitán Blackeye. Esta introducción sirve para hacernos una idea de su planteamiento jugable, en el que primaban la exploración y los combates en tiempo real. Al ver que el proyecto crecía en ambición, Rare optó por llevar el desarrollo a Nintendo 64, pasando a ser una aventura tridimensional con una complicada tecnología de sistemas de terrenos que permitía estirar y deformar los polígonos que lo componían. Lamentablemente esta tecnología daba problemas de rendimiento en N64, lo que llevó finalmente a hacer cambios en el proyecto, sustituyendo varios personajes, entornos y otros detalles que dieron como resultado un nuevo juego: *Banjo-Kazooie*.

■ Edison iba a ser el protagonista de esta aventura de piratas que usaba el motor de *DKC*.







2. Castlevania Resurrection



■ DREAMCAST ■ AVENTURA ■ KONAMI

Sonia y Victor Belmont iban a protagonizar un nuevo intento de la saga *Castlevania* para adaptarse a las 3D, tras el fracaso de las entregas de N64. *Resurrection* iba a ser un juego de lanzamiento de Dreamcast, dirigido por Norio Takemoto (*Silent Hill 2*) con un equipo de Konami USA. Planificaron el juego como una secuela de *Castlevania Legends* compuesta por cinco mundos, divididos en diez áreas cada uno. Se mantuvieron las señas de la saga, como los entornos góticos o las armas secundarias o los enemigos (esqueletos, zombis...). Desacuerdos internos y la muerte de DC enterraron el juego.

3. Titan



■ NES ■ SHOOT 'EM UP ■ CAPCOM

Vulgus fue uno de los mayores éxitos de Capcom para recreativas a mediados de los 80 y *Titan Warriors* era la secuela de este matamarcianos que, a pesar de su avanzado estado de desarrollo, con varios niveles completos, terminó por ser cancelado por razones desconocidas.

4. Dinocrisis



■ GBC ■ SURVIVAL HORROR ■ M4 LTD

Su éxito en PSOne propició esta conversión para GBC que, salvando las limitaciones del hardware, iba a ser un calco del original. Sin embargo, Capcom decidió que la calidad del título no estaba a la altura y lo canceló, al igual que hizo antes con *Resident Evil* para GBC.

5. Dead Phoenix



■ GAME CUBE ■ AVENTURA ■ CAPCOM

Capcom firmó un acuerdo con Nintendo para desarrollar cinco exclusivas para Cube, siendo *Dead Phoenix* el único que se canceló. Este Shoot 'Em Up, protagonizado por un dragón, iba a compartir mecánicas con *Panzer Dragoon*. La marca fue abandonada en 2004.

Se fueron sin apenas verse...



Akira

THQ, consiguió la licencia de la obra de Katsuhiro Otomo, llegando a verlo en formato jugable en el CES de 1994. Se canceló por varios problemas jugables.



Command & Conquer Tiberium

FPS táctico ambientado en el universo de *C&C* que no vio la luz por no cumplir los estándares de calidad de EA.



Insane

El primer intento de Guillermo del Toro por hacer un juego de terror fue abortado por la mala situación financiera de THQ, que más tarde acabaría en quiebra.



Star Wars Battlefront III

Un desarrollo plagado de problemas con la licencia, la financiación y los retrasos terminaron con él... y con Free Radical.



Streets of Rage

Ruffian Games, los desarrolladores de *Crackdown 2*, intentaron resucitar el clásico de lucha en un entorno tridimensional, pero a Sega no le gustó y lo canceló.

6. Starfox 2



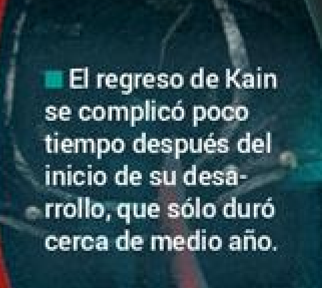
■ SNES ■ SHOOT 'EM UP ■ NINTENDO/ARGONAUT

Haciendo uso de una versión mejorada del chip Super FX, que permitió mover polígonos a SNES, la secula directa de *Star Fox* estuvo prácticamente terminada, lista para entrar en producción. *Star Fox 2* tenía varias mejoras jugables, como un desarrollo no lineal, nuevas naves, armamento y habilidades y un modo de juego VS. que nos permitía enfrentarnos en combate a un amigo. También se introducían dos nuevos personajes jugables, Miyu y Fay, que se unían al elenco inicial de la saga. La decisión de abortar el juego vino de Shigeru Miyamoto, quien pensó que era mejor esperar a la llegada de N64 para aprovechar su potencia gráfica. Alrededor de un 30% de este desarrollo se aprovechó en *Lylat Wars.*

7. Legacy of Kain The Dark Prophecy

■ PS2-XBOX-PC ■ AVENTURA
■ RITUAL ENTERTAINMENT

Aunque no supimos de su existencia hasta varios años después (nunca llegó a presentarse oficialmente), la cancelada sexta entrega de la serie *Legacy of Kain* comenzó siendo desarrollada por Ritual Entertaiment, un grupo en el que Crystal Dynamics delegó la franquicia, ya que ellos debían hacerse cargo del primer reinicio de *Tomb Raider* por imposición de Eidos. Así, el desarrollo comenzó en 2004, usando el motor gráfico de *Legacy of Kain: Defiance* para hacer pruebas y sin tener un argumento cerrado. Teóricamente contaría varias historias paralelas de la vida de Kain en diferentes épocas, narradas por él mismo. A pesar del abundante material gráfico que existe, con multitud de diseños y capturas extraídas del juego en diferentes localizaciones emblemáticas, como el bastión de Malek o los pilares de Nosghoth, poco trascendió sobre su jugabilidad, aunque estaba previsto recuperar las transformaciones de Kain y otros poderes. Al final Eidos no vio claro el desarrollo y lo canceló con apenas seis meses de trabajo. Desde entonces no hemos vuelto a saber de Kain...



■ El regreso de Kain se complicó poco tiempo después del inicio de su desarrollo, que sólo duró cerca de medio año.





8. Aliens Crucible

■ PC-PS3-XBOX360 ■ RPG-ACCION ■ OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Sega adquirió la licencia "Alien" y puso a dos equipos a trabajar en ella, en dos proyectos muy diferentes. Por un lado, Creative Assembly sacó adelante el valorado *Alien Isolation*, y por otro, un título que no llegó a ser publicado: *Aliens Crucible*, también conocido como *Aliens RPG* durante buena parte de su desarrollo. Creado por Obsidian, responsable de grandes juegos de rol como *Star Wars KOTOR 2* o *Pilars of Eternity*, *Aliens Crucible* iba a ser un juego en tercera persona y combates en tiempo real, en el que primaba la supervivencia y en el que la sensación de terror era constante. Teníamos que sobrevivir en un planeta plagado de xenomorfos (y algún humano) que nos pondrían las cosas difíciles, aunque no íbamos a estar solos y tendríamos la ayuda de un equipo compuesto por hasta tres compañeros, a los cuales podíamos dar órdenes, a través de un sistema de menús, para encargarles desde tareas sencillas (como abrir o cerrar una puerta sellándola) a otras más complejas, como fabricar armas. El apartado técnico era bastante decente para la época, con unos entornos detallados y unos personajes grandes y definidos, aunque los movimientos eran toscos y denotaban que el juego seguramente necesitaba tiempo extra para ser pulido. La cancelación llegó sin muchas explicaciones, aunque estamos seguros que podría haber sido un referente del género.

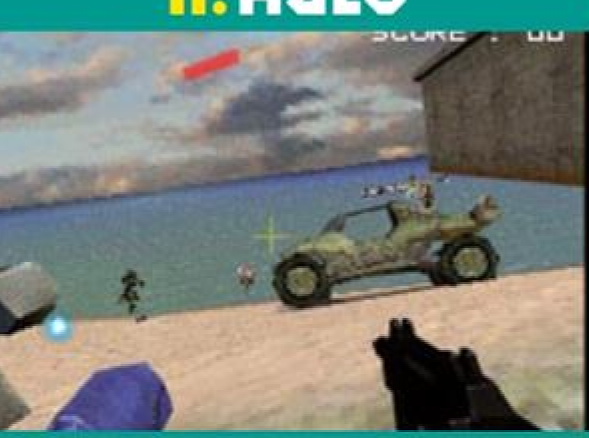
10. Dead Rush



■ XBOX-PS2-GC ■ ACCION ■ TREYARCH

Esta mezcla entre *Resident Evil* y *GTA* nos iba a llevar a Eastport, una ciudad devastada por un terremoto y plagada de zombis en la que Jake, el prota, despertaba sin memoria y debía descubrir qué había ocurrido. Activision lo canceló por no cumplir sus estándares de calidad.

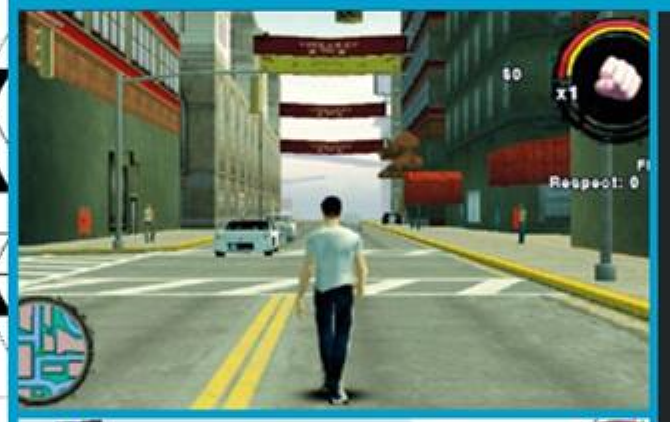
11. Halo



■ NINTENDO DS ■ FPS ■ BUNGIE

Adaptación del éxito de Xbox para la portátil, desarrollado por un gran estudio del que nunca se conoció el nombre y que estuvo muy lejos de ser completado, ya que sólo era funcional el multijugador. Sus excelentes gráficos y su control basado en *Metroid* no le salvaron.

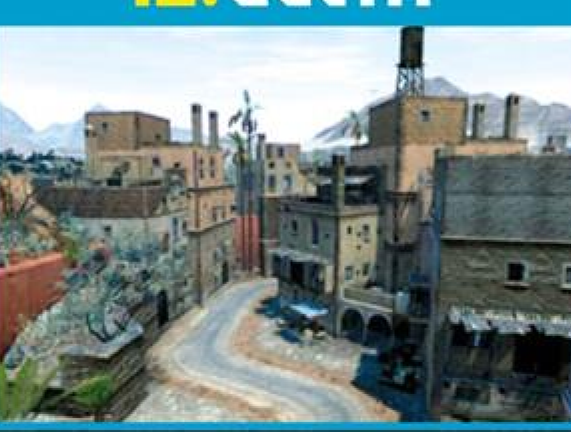
9. Saints Row Undercover



■ PSP ■ ACCIÓN ■ VOLITION/SAVAGE ENT.

Tras el éxito de *Liberty City Stories* en PSP, Volition intentó trasladar *Saints Row 2* a la portátil de Sony, pero debido a la poca potencia del hardware, desistió y se puso manos a la obra para crear de cero una nueva entrega de la saga, diseñada exclusivamente para PSP y situada temporalmente entre los dos primeros juegos. Protagonizado por un policía encubierto (de ahí el "subtítulo") que debía derrotar a los Saints, aunque por giros argumentales terminaba uniéndose a ellos, el juego se desarrollaba a lo largo de 20 niveles, conservando el armamento de las dos entregas anteriores y la libertad de movimientos. Este fue otro caso en el que título no cumplió con los mínimos de calidad exigida.

12. Agent



■ PS3 ■ AVENTURA ■ ROCKSTAR GAMES

Realmente no se sabe si está cancelado, pero *Agent* es uno de los juegos más enigmáticos de Rockstar. Anunciado como exclusivo de PS3 en 2009, sólo sabemos de él que estaba ambientado en la guerra fría y en el espionaje de la época. Aún tenemos esperanzas de verlo.

13. Eight Days



■ PS3 ■ AVENTURA ■ LONDON STUDIOS

Uno de los títulos más destacados en la presentación de PS3 en 2006 fue este juego que nos ponía en la piel de un policía y un criminal en una historia entrelazada, controlando a ambos desde diferentes puntos de vista. Sony acabó con *Eight Days* tras dos años de trabajo.

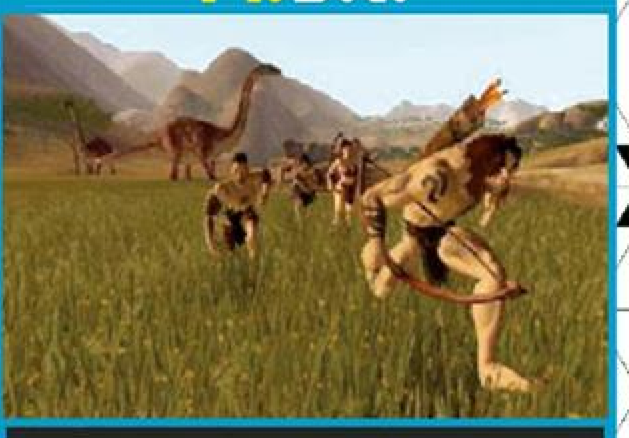
16. Starcraft Ghost



■ PC-PS3-XBOX 360 ■ AVENTURA-ACCION ■ BLIZZARD

Este spin"-off" del juego de estrategia pasó por un largo desarrollo que le llevó a cambiar dos veces de equipo de programación y a pasar varios años "congelado" (desde 2006) para terminar cancelado definitivamente en 2014. Situado cronológicamente cuatro años después de la expansión *Brood Wars*, esta aventura en tercera persona (o primera, al apuntar con precisión) estaba protagonizada por Nova, una espía terran que conocimos en *Starcraft 2* y que utilizaba el sigilo para eliminar a sus enemigos con ayuda del camuflaje óptico. Con un estilo de juego muy próximo a *Metal Gear Solid*, podíamos usar vehículos, dar órdenes a aliados... Contaba con un modo multijugador, pero nada evitó su cancelación.

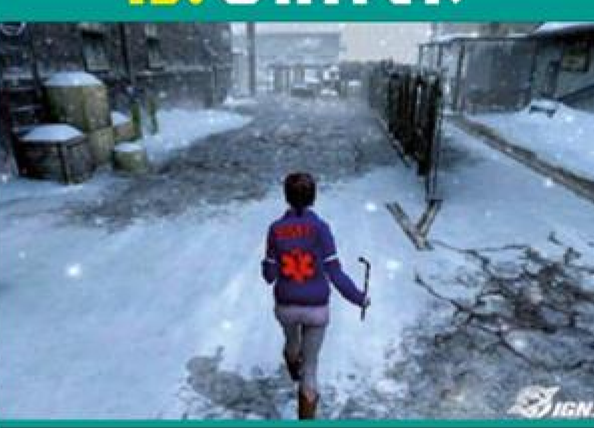
14. B.C.



■ XBOX ■ AVENTURA ■ INTREPID ENT.

Este ambicioso proyecto prehistórico nos ponía al frente de nuestra tribu en un mundo abierto, donde cada personaje tenía unas habilidades que tendríamos que evolucionar para enfrentarnos a otras tribus y criaturas. Esa ambición fue la que terminó con él sin dejar rastro.

15. Winter



■ WII ■ SURVIVAL HORROR ■ N-SPACE

Mia era la protagonista de este juego de terror que se desarrollaba en mitad de una tormenta de nieve y en el que la temperatura corporal era uno factor a tener en cuenta, ya que si descendía moriríamos congelados... Su final llegó al no encontrar editor.

17. Indiana Jones and the Staff of Kings

■ PC-PS3-XBOX 360 ■ AVENTURA-ACCION ■ LUCAS ARTS

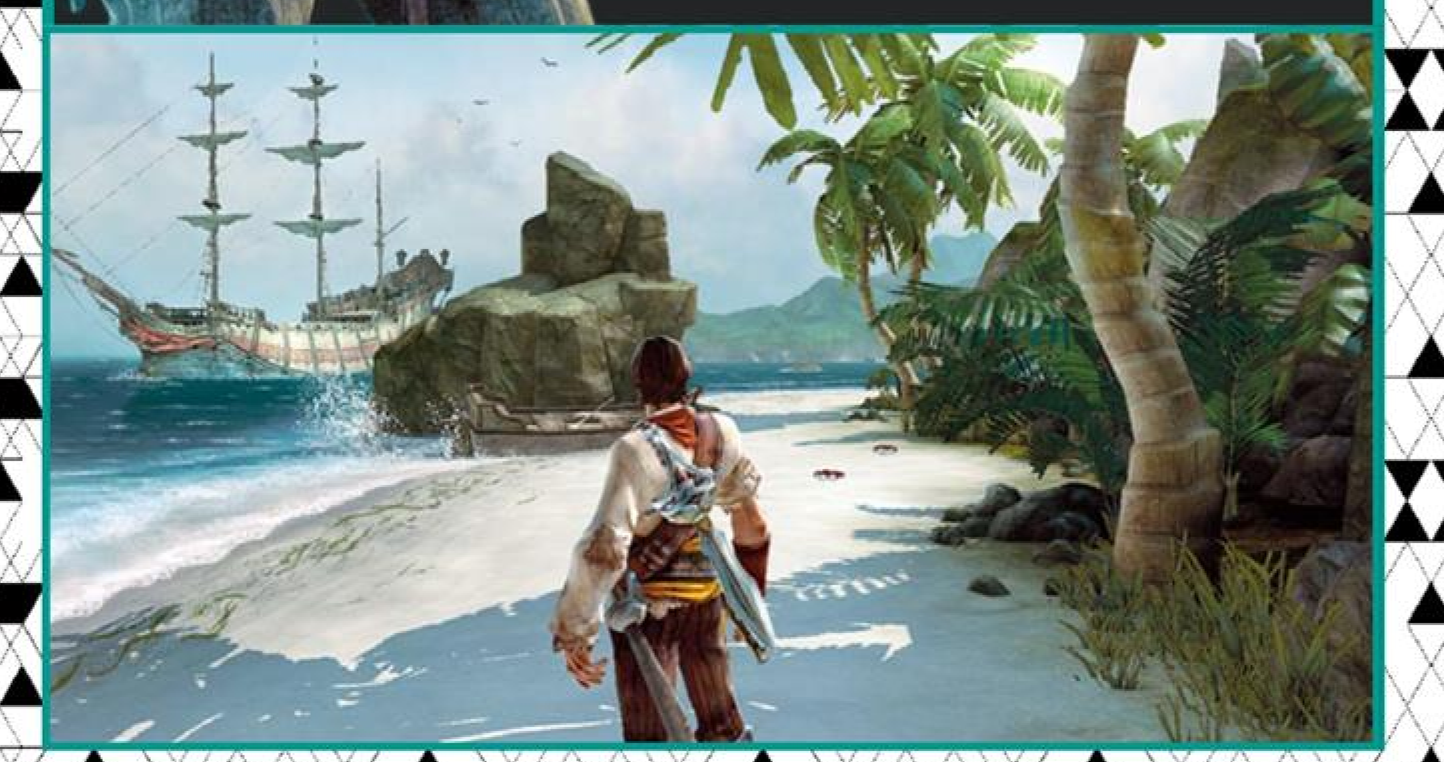
La última aventura "seria" del doctor Jones en consola pasó por hasta tres estudios que se repartieron las diferentes versiones del juego. Así mientras Behaviour Interactive y Amaze se encargaron de las entregas para consolas de esa generación (PS2, Wii, DS y PSP), LucasArts se centró en las de la nueva generación. El único nexo en común entre todas ellas fue el argumento, escrito por George Lucas, en el que Indiana Jones se embarcaba en la búsqueda del bastón de Moisés. Las diferencias principales entre versiones no sólo se limitaban a las evidentes mejoras gráficas, también tendríamos nuevos movimientos en las peleas y más interacción con el entorno, donde había elementos que podíamos usar a nuestro favor. Todo esto fue gracias al motor de físicas Euphoria (el visto en *Star Wars El Poder de la Fuerza*) llegando a mostrar cómo un coche se deformaba según dónde golpeara el cuerpo de un enemigo al caer en una lucha con el arqueólogo. Tras varios retrasos, las versiones externas realizadas por otros desarrolladores se lanzaron, mientras la versión principal, que estaba avanzada, fue cancelada por LucasArts alegando severos problemas de calidad.



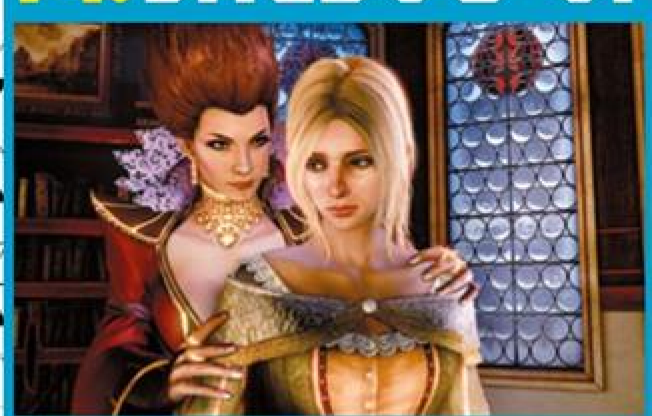
18. Pirates of the Caribbean Armada of the Damned

■ PC-PS3-XBOX 360 ■ RPG-AVENTURAS ■ PROPAGANDA GAMES

El éxito de la trilogía de "Piratas del Caribe" llevó a Disney a realizar un juego ambientado en su universo, pero con una historia original que transcurriría en algún momento anterior a las mismas. El protagonista, John Sterling, es un joven capitán pirata que después de ser traicionado, asesinado y resucitado debe surcar el mar Caribe en su barco Némesis, cumpliendo varias misiones para ganar reputación e ir reclutando nueva tripulación que le ayude en su venganza. El juego era una aventura de acción en tercera persona, no lineal y con toques RPG, donde teníamos libertad para movernos por tierra y mar, visitando ciudades y localizaciones basadas en las pelis junto a otras originales. También podíamos decidir con nuestras acciones si nos convertíamos en héroes o villanos. Los periodistas que pudimos probar el juego lamentamos su cancelación a pocos meses de editarse, por lo que seguramente su desarrollo estaba cerca de completarse. Quizás con el estreno de la siguiente película el próximo año, Disney decida desenterrarlo y darnos la oportunidad de disfrutar de él... aunque parece improbable.



19. Shadow of the Eternals



■ PC-Wii U ■ AVENTURA ■ QUANTUM ENTANGLEMENT

La secuela espiritual de *Eternal Darkness* no está teniendo un camino fácil. Después de iniciar dos campañas en Kickstarter (la primera en 2013) que no llegaron a buen puerto, volvieron a intentarlo con inversores privados y tampoco consiguieron nada. Después sufrieron un escándalo que llevó al estudio original (Precursor Games) a cerrar a raíz de un caso de pedofilia. Pero el juego apuntaba muy alto y en la demo que se mostró vimos como un joven caballero templario se adentraba en un monasterio en busca de un libro, encontrando así un pasadizo secreto que le trasportaría al infierno. Quizás sea uno de los pocos títulos con los que aún tenemos esperanzas de que llegue a ver la luz algún día...

20. True Fantasy Live Online



■ XBOX ■ MMORPG ■ LEVEL-5

Con este título Microsoft intentaba popularizar la consola Xbox y Xbox Live en Japón. Usando Cel Shading para dar a los gráficos un aspecto manga, este RPG estaba terminado en lo que al aspecto jugable se refiere. La mala relación entre compañías dio al traste con él.

Otras bajas recientes



Sadness. Situado en la Primera Guerra Mundial, era un survival horror con estética noir que se canceló.



Whore of the Orient. Obra de Team Bondi (*L.A. Noire*) cancelada en 2016 por falta de financiación.



Silent Hills. Konami se lo "cargó", entre otras razones, por la marcha de Hideo Kojima. Pero la saga con-



Star Wars 1313. La compra de LucasArts por parte de Disney aniquiló este prometedor juego de "Star Wars".

La ambientación pirata y su inimitable humor son dos de las señas de identidad que hacen que *Monkey Island* sea inolvidable.



AÑO 1992 **COMPAÑÍA** LucasArts **FORMATOS** PC, Mega CD

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

¡MIRA, UN MONO DE 3 CABEZAS!

Pocas aventuras gráficas pueden presumir de haber calado tan hondo en la memoria de los jugadores, y seguir siendo tan recordada 26 años después de su nacimiento. Ese sigue siendo el gran logro de *The Secret of Monkey Island*, una inolvidable aventura ideada por Ron Gilbert, el veterano diseñador y programador de LucasFilms Games que creó "SCUMM", el lenguaje que sustentó todas las aventuras gráficas de LucasArts

A la hora de concebir el primer *Monkey Island* , Gilbert se inspiró en diversas fuentes, como la atracción "Piratas del Caribe" de Disneyland (nada que ver con las películas recientes) o la novela "En costas extrañas" de Tim Powers. Al principio, iba a ser una aventura "seria"... hasta que entraron en juego Tim Schafer y Dave Grossman, los dos "alumnos" aventajados de Gilbert a la hora de trabajar con SCUMM. Mano a mano, ambos parieron unas hilarantes situaciones y unos surrealistas diálogos que llegaron a gustar tanto como para dejar atrás la seriedad inicial.

Tu eres cola, yo pegamento

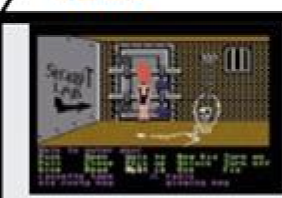
Bajo el esquema jugable de las aventuras "point & click", *The Secret of Monkey Island* cogió toda la imaginería pirata, desde los tesoros enterrados a los duelos de espadas, pasando por un galeón fantasma (gobernado por el pirata LeChuck) o islas desiertas, para retorcerlos todo lo posible y confeccionar un catálogo de situaciones inolvi-

SU MÍTICO **SENTIDO DEL HUMOR** ES EL MOTOR DE UNA TRAMA INOLVIDABLE

SCUMM EL MOTOR DE UNAS AVENTURAS LEGENDARIAS

Acrónimo de "Script Creation Utility for Maniac Mansion", fue la base de todos estos títulos...

1987



MANIAC MANSION
Lanzado para C64 y Apple II, nos ponía en la piel de Dave Miller, quien se interna en una mansión para salvar a su novia.

1988



ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS
Inédito en España, nos convierte en un reportero que lucha contra una invasión alien que reduce el CI.

1989



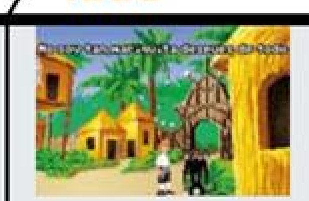
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA
Recreación de la peli como aventura gráfica. Ampliaba algunos pasajes y recortaba otros...

1990



LOOM
Concebido como una trilogía (que no se realizó), nos presentó a Bobbin Threadbare, joven del gremio de los tejedores en un mágico mundo.

1990



THE SECRET OF MONKEY ISLAND
El primer juego que utilizó la 4ª versión del motor SCUMM. Tuvo dos revisiones que mejoraron todo: gráficos, sonido...


Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



El juego fue adaptado al castellano por Randall Mage y Ángel Andrés (actual director de ventas de Nintendo España). Fue un trabajo complicado por el vocabulario marinero, pero sin su toque, el juego no sería lo mismo.





dable. Porque, ¿quién no recuerda la pelea de insultos, la combinación "pollo de goma con polea" o el chiste recurrente del mono de tres cabezas? Todo estaba al servicio del humor, incluida la historia de Guybrush, el chico que quería ser pirata, y su amor por Elaine Marley. Todo menos algunos de sus complicados y, en ocasiones ilógicos puzles, otra seña de identidad del género de la época... aunque nada que varios intentos permitiera superar.

Monkey Island no fue un gran éxito de ventas, aunque e incluso antes de saberlo ya trabajaba en su secuela (comenzaron al mes de terminar el primero) y en las diferentes adaptaciones y versiones. De hecho, sólo para PC, *The Secret of Monkey Island* contó con tres versiones: una con gráficos EGA (con menor variedad de color), otra con mejorados gráficos VGA y una tercera en CD (que actualizó el interfaz del juego con el estilo de *Monkey Island II*, es decir, con un inventario más visual, entre otras mejoras).

La aventura llegó a consola, pero los territorios PAL no disfrutaron de ninguna de las dos conversiones, ambas de 1993. La primera fue para FM Towns/FM Towns Marty, el ordenador/consola de Fujitsu exclusivo de Japón, mientras que la versión de Mega CD salió en EE.UU y Japón. Ambas ofrecen la misma aventura, bien adaptada visualmente (con un scroll suave) y con banda sonora con calidad CD... aunque con largos tiempos de carga. Tuvieron que pasar 20 años, y llegar a 2010, para disfrutar por primera vez en consola de *Monkey Island Special Edition*, un título con el juego clásico y una versión con gráficos renovados, que sigue resultando tan fascinante y divertido como el primer día. ■

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 227 **AÑO** 2010

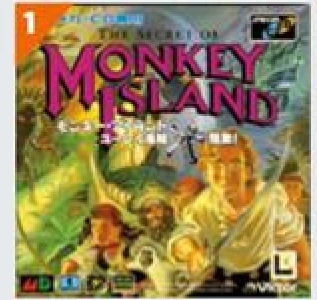


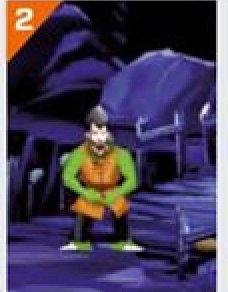


EN 1990 HOBBY CONSOLAS todavía no existía, pero sí nuestra revista hermana MicroManía, que le dió una más que merecida portada a la obra maestra de Lucas. En nuestras páginas tuvimos que esperar unos cuantos años más, exactamente a la 2010, para poder hablar del juego (las conversiones de los 90 no salieron en Europa) y su secuela en las versiones *Special Edition*, que incluían el juego original junto a una versión mejorada.

UNA DE CURIOSIDADES

Monkey Island encierra mil curiosidades, desde su lanzamiento en Japón para Mega CD y Towns FM (1), al cameo de George Lucas disfrazado de troll (2) o la autoría de Orson Scott Card (el autor de "El Juego de Ender") del inolvidable duelo de insultos (3)...

1


2


3


1991



MONKEY ISLAND II

El trío de creadores original firmó una secuela igual de divertida (o más), que continuaba las andanzas de Guybrush, LeChuck...

1992



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Aclamado como la mejor aventura gráfica de la casa, contó una historia original de Indy.

1993



MANIAC MANSION 2
DAY OF THE TENTACLE

Con Gilbert fuera de LucasArts tras *Monkey Island 2*, la secuela fue obra de Schafer y Grossman.

1993



SAM AND MAX HIT THE ROAD

El mismo espíritu, pero con una nueva interfaz con iconos, que cambiaban al pasar por encima de los objetos.

1995



FULL THROTTLE

La aventura de este duro motero americano fue nuevo paso adelante en lo técnico, aunque pecó de ser breve y "facilillo".

1995



THE DIG

Como *Full Throttle*, es de corte "serio", basado en una idea de Spielberg: una misión para evitar que un meteorito choque con la Tierra.

1997



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Última aventura de LucasArts, con la última versión de SCUMM. Fue un importante avance en todo lo técnico.



LA COMPAÑÍA

PAÍS: Japón

CIUDAD: Tokyo

AÑO DE FUNDACIÓN: 1980

FUNDADOR:
HIROJI IWASAKI
El mito dice que HAL nació como un grupo de amigos que se reunía en un piso de Akihabara para crear juegos.

DIRECTOR ACTUAL:
MASAYOSHI TANIMURA
Fue uno de los miembros fundadores de la HAL, y en el año 2000 tómo el relevo de Satoru Iwata al frente de la compañía.

NÚMERO DE EMPLEADOS: 153

OFICINAS: Actualmente tienen tres centros de trabajo. Las oficinas centrales y un centro de desarrollo en Tokyo, y otro en Yamanishi.

TÍTULOS Y SAGAS POPULARES: Las más populares son *Kirby* y *Smash Bros.*, aunque tiene series clásicas como *Adventures of Lolo*, *Earthbound*, *Pokémon Snap* y *Stadium*, *Picross 3D* y más.

HAL LABORATORY

CUNA DE MITOS E ICONOS

Junto a Intelligent Systems y Game Freak, HAL cierra el tridente de compañías "2nd party" de Nintendo más exitosas

Los primeros pasos de muchos estudios son idénticos o muy parecidos, ya sean europeos, americanos o nipones. El caso de HAL Laboratory (también conocidos como HAL America o Halken), no es una excepción: un grupo de amigos que se reúnen en un apartamento alquilado —en el mítico barrio de Akihabara— para crear sus propios juegos. Unos comienzos humildes, pero que sirvieron para forjar unos lazos de amistad inquebrantables y un sólido espíritu creativo que hoy día, 36 años después, sigue latiendo fuerte en el corazón de HAL.

Una declaración de principios

El grupo inicial lo formaron el gerente de unos grandes almacenes y un grupo de entusiastas empleados, entre los que se encontraban algunos nombres propios llamados a convertirse en iconos de la industria del videojuego, como Satoru Iwata. La elección del nombre, HAL Laboratory, no fue algo al azar. Su inspiración vino de la película de Stanley Kubrick "2001: una odisea del espacio", exactamente en honor al calculador ordenador HAL 9000, aunque posteriormente Iwata confesó que también se debía a que HAL era el resultado que formaban las letras anteriores a IBM, para reflejar así que querían ir un paso por delante del coloso americano.

Aunque su vocación era crear videojuegos, lo cierto es que sus primeros trabajos se centraron en diseñar y fabricar periféricos para MSX. En concreto, un escáner y un mando con bola deslizante (o "trackball"). Su buen rendimiento comercial les permitió probar suerte con su verdadera vocación y así, en 1985, nació su primer juego comercial "oficial": el puzle *Eggerland* para MSX. Es el precursor de la saga *Adventures of Lolo*, con los que comparte mecánicas, protagonistas, villano, etc.

La compañía entonces se enteró de que Nintendo preparaba una potente consola, que acabaría siendo Famicom, y tirando de contactos consiguieron un contrato con Nintendo. Pero, lejos de poder crear sus propias obras, el primer trabajo de HAL fue "arreglar" un juego

CINCO SAGAS CLAVE DE LA COMPAÑÍA (Y OTROS TÍTULOS A TENER EN CUENTA)

Con 36 años de historia a sus espaldas, repletos de títulos para sistemas como MSX, Colecovision o Famicom, resulta cuando menos complicado elegir sólo un puñado de títulos y series clave en la historia de HAL... pero sin duda alguna, ninguno de estos podía faltar. Desde el fundacional *Eggerland*, pasando por *Kirby* o su último gran éxito, *Smash Bros.*



KIRBY. La pseudo mascota "absorbente" de Nintendo debutó en Game Boy, y desde entonces, ha protagonizado cerca de 30 títulos. Es el más prolífico de HAL.



POKÉMON STADIUM. Transfiere tus Pokémon de 1ª o 2ª generación a las dos entregas del juego para librar combates en 3D y en la tele de casa (en Nintendo 64).

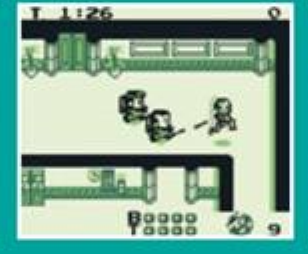


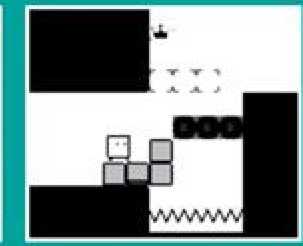
EGGERLAND - ADVENTURES OF LOLO. Un puzle que comenzó en MSX en 1985 y que se hizo popular a nivel mundial con la llegada a NES de sus tres títulos.

MOTHER. Una serie de RPGs única, de ambientación "urbana" y temática alienígena. Tres títulos muy especiales que, o no han llegado, o lo han hecho tarde y sin traducir.



SMASH BROS. Ha sido el último gran "pelotazo" de HAL, que en Wii U ha ido incluso más lejos al incorporar personajes de Capcom, Platinum Games... y otros juegos.

OTROS TÍTULOS. "Arreglar" el *Pinball* de Nintendo fue un trampolín para HAL, que a partir de ahí encadenó títulos interesantes como *Ghostbusters II*. Y... ¿quién no recuerda *Pokémon Snap*? También manejan como nadie los puzles, como el genial *Picross 3D* o *BoxBoy* y su secuela.

"roto" de Nintendo: *Pinball*. Sus arreglos hicieron que el juego fuera todo un éxito, lo que sumado a otros trabajos menores, y también exitosos, les abrió las puertas a portar su serie *Eggerland/Lolo* y diseñar nuevos títulos, como *Mother* (conocido aquí como *Earthbound*, en el que Iwata también imprimió su huella) o el debut de *Kirby* en GameBoy, que fue un éxito inesperado incluso para Nintendo.

Esta concatenación de éxitos sufrió un tremendo varapalo en 1992, que casi terminó con el cierre de HAL al acumular una enorme deuda (se sumaron los costes de la construcción de un nuevo edificio y otros problemas). Nintendo acudió al rescate y realizó una gran inversión, con una única condición: que sólo desarrollaran para Nintendo. Así sellaron un futuro de estrecha colaboración y el estatus de "2nd Party". Desde entonces, ha sido un prolífico aliado que no sólo se ha sacado de la manga dos entregas más de la queridísima serie Mother (la tercera co-desarrollada con Brownie Brown), sino que han parido cerca de 30 entregas de *Kirby*, la soberbia saga de lucha *Smash Bros.* (que enfrenta a los principales iconos de Nintendo) o el más reciente y querido puzle *Boxboy* y su secuela.

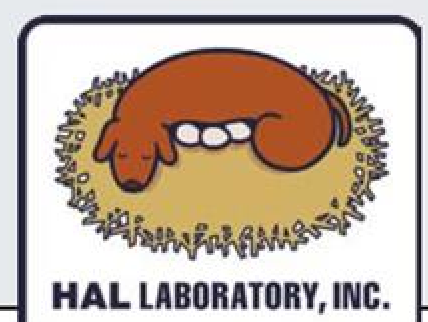
Y todo, mientras se han mantenido fieles a un mantra que alimenta a las compañías más importantes del sector: cuidar sus creaciones hasta que estén listas, sin prisas, con cariño...



"INUTAMAGO", ALGO NUEVO NACE

El perro ("Inu") que incuba huevos ("tamago") es el actual logo de HAL (el antiguo es el de arriba) y representa su filosofía: crear algo nuevo a través del vínculo entre personas, que incuban con cariño.





MIEMBROS CLAVE EN LA HISTORIA DE HAL LABORATORY

SATORU IWATA Su mano está presente en la mayoría de éxitos de HAL, como el concepto de *Kirby*.

MASAHIRO SAKURAI Padre de Kirby (del diseño del personaje) y máximo responsable de *Smash Bros.*

SHIGESATO ITOI Escritor, ensayista y blogger, fue clave en el diseño de la saga *Mother/Earthbound.*

HIROAKI SUGA El programador que creó las aventuras de Lolo o las animaciones del primer *Kirby*.

TAKASHI SAITO Diseñador clave en *Hole in One Golf*, el debut de *Kirby* y otros títulos de HAL.

JUN ISHIKAWA El compositor al que debemos las pegadizas melodías de *Kirby*, *Smash Bros*...

TAKAO SHIMIZU Pieza clave de Nintendo, fue el nexo entre las dos compañías (y apoyo técnico).











“ ¡Madre mía como llueve en Kabukichō! Me iba a hacer una foto cuando han caído las primeras gotas y me han tapado con los paraguas. Y yo que os iba a enseñar que ya tengo en mi poder la primera Switch... ”

Yen

Yen te responde

Asesinatos a pares pero en formato físico

Hola gran gurú de los videojuegos, soy un jugador de 32 años que os sigue desde el número con la portada de Super Mario World para SNES que tenía un holograma del mismo. Tengo una PS4 y un par de preguntas sobre dos sagas de asesinos a los que sigo desde hace años. A ver si me puedes ayudar:

■ He esperado pacientemente a que publicasen en formato digital todas las misiones por episodios del nuevo *Hitman*, pues mi intención era comprarlo en formato físico y tenía entendido que no saldría hasta que llegasen todos los episodios a PSN. Ahora que ya han salido todos, voy y me entero de que ha sido retrasado hasta el 2017 ¿Es cierto?

Ummm veamos, portada de *Super Mario World* con holograma... eso es HC número 10, así que llevas suficiente tiempo con nosotros como para que te conteste ese par de preguntas de esas dos sagas de asesinos al instante. Efectivamente las aventuras episódicas del Agente 47 han sufrido un pequeño retraso en formato físico para pulir ciertos bugs detectados en la versión digital. Tendrás que esperar un poco, pero a cambio obtendrás una versión más pulida del juego. *Hitman* llegará en los primeros meses del 2017, aunque por el momento no cuenta con una fecha definida.



■ ***Hitman.*** Las nuevas aventuras del agente 47 se han publicado en primer lugar en formato digital y sus numerosos bugs han provocado un pequeño retraso en la futura versión física del título.



■ ***Assassin´s Creed The Ezio Collection.*** Es una remasterización de la trilogía de Ezio Auditore da Firenze para PS4 y Xbox One que cuenta con mejoras gráficas.

■■ Y para terminar ¿Cuando tendremos noticias de una nueva entrega de *Assassin´s Creed*? ¿Crees que volveremos a ver a Ezio? Muchos saludos a toda la gente de la revista. Gracias.

Por el momento sólo hay rumores sobre la próxima entrega, que se titularía *Assassin´s Creed Osiris*, que sitúan la acción en el antiguo Egipto y que llegaría a principios del próximo año

? LA PREGUNTA DEL MES

La NAT de PS4 Pro me amarga la existencia en COD

■ Hola Yen-Master, tengo un problema, a ver si me puedes ayudar. Tengo conexión de fibra 300 MB y he comprado una PS4 Pro con el juego *Call of Duty*. Mi problema llega al jugar por Internet; tengo problemas con la NAT, que me aparece como estricta y que me impide unirme a algunas partidas. Según me han dicho debería tener NAT 1 ó 2 ¿Cómo puedo arreglarlo? Gracias.

Para arreglar problemas con la NAT deberás abrir o redireccionar los puertos que usa *COD*, pero como no me indicas qué marca de router usas no puedo concretar más. También tienes la opción de usar la DMZ, que permite saltarse la seguridad del firewall del router. Para ello usa la IP del router en el navegador para configurarlo (suele ser 192.168.1.1) y busca esta opción. Actívala e introduce la IP que tenga asignada la PS4. Con esto seguro que se acaban tus problemas con la NAT.

Jesús Manuel Reina





■ ***Yesterday Origins.*** Es una aventura gráfica "point and click" desarrollada por el estudio español Péndulo Studios y ejerce de secuela y precuela de *New York Crimes.*

(nosotros creemos que a finales). Tampoco creo que volvamos a ver a Ezio a corto plazo, sobre todo si tenemos en cuenta estos rumores, aunque si quieres volver a revivir sus aventuras, hazte con *Assassin's Creed The Ezio Collection* que contiene la trilogía de juegos protagonizados por este personaje, contando con mejoras gráficas y todo el contenido descargable de cada título, además de algunos extras como los cortos "Lineage" y "Embers" sobre este periodo de la historia.

Andrés Castillo Dorsel

Jugón con preguntas y gustos variados

Hola muy buenas Yen, encantado de saludarte, soy un jugón ya un poco veterano y tengo algunas preguntillas que hacerte sobre mi plataforma que es la PS4.

■ **Te hablaré un poco de mis gustos. Los géneros que prefiero son el RPG, las aventuras de acción, de terror, gráficas, y la estrategia. La cosa es que estoy dudando en comprarme un título, entre *Tomb Raider, Mafia 3 o Yesterday Origins.* ¿Por cuál de ellos te decantarías?**

Encantado de leerte y gracias por enumerarme tus preferencias, así puedo darte un consejo más acorde con tus gustos. Vamos con tus respuestas. Los tres títulos que mencionas son grandes opciones de compra, y aunque *Mafia 3* o *Yesterday Origins* serían una buena elección, creo que en tu lugar me decantaría por *Rise of The Tomb Raider,* que es de lo mejorcito dentro de las aventuras de acción.

■■ **Mirando al 2017 hay dos juegos que tengo marcados en rojo: *Mass Effect Andromeda y Horizon Zero Dawn.* ¿Cuál crees que apunta más alto de los dos?**

Pues tengo esperanzas en que los dos sean grandes títulos. En el caso de *Horizon Zero Dawn,* todo lo que he visto y las impresiones que me han comentado algunos compañeros que han tenido la ocasión de probarlo, me hacen pensar que va a ser uno de los mejores títulos de todo el catálogo de PS4. Eso no quita que sea muy fan del universo *Mass Effect,* por lo que espero que el nuevo juego de la saga de Bioware se convierta en todo un referente del género. No quiero adelantar acontecimientos pero creo, amigo mío, que vas a tener que ir ahorrando para hacerte con los dos juegos.

■■■ **¿Se puede esperar algún juego como *Civilization Revolution* de PS3 en PS4? La verdad que me maravilló (lo sigue haciendo, qué adictivo era).**

Pues lo más parecido es la última entrega de la saga, *Civilization VI,* pero por el momento Firaxis, sus responsables, parece que no están por la labor de llevar el juego a las consolas por lo que sólo está disponible ahora mismo para PC. Esperemos que cambien de opinión porque es uno de los mejores juegos del género de estrategia. Con otro aire muy distinto está también *XCOM 2,* también muy bueno. »

■ ***Dead Space 3.*** Fue la última entrega de este Survival Horror, que no tuvo el éxito comercial esperado por EA. Aun así seguro que volveremos a ver un título de la saga en un futuro lejano.



ASSASSIN´S CREED OSIRIS PODRÍA SER EL NUEVO TÍTULO DE LA SAGA, QUE SE HABRÍA FILTRADO GRACIAS A UNA MISIÓN DE WATCH DOGS 2

VUESTRA OPINIÓN



25 años de nuestras vidas

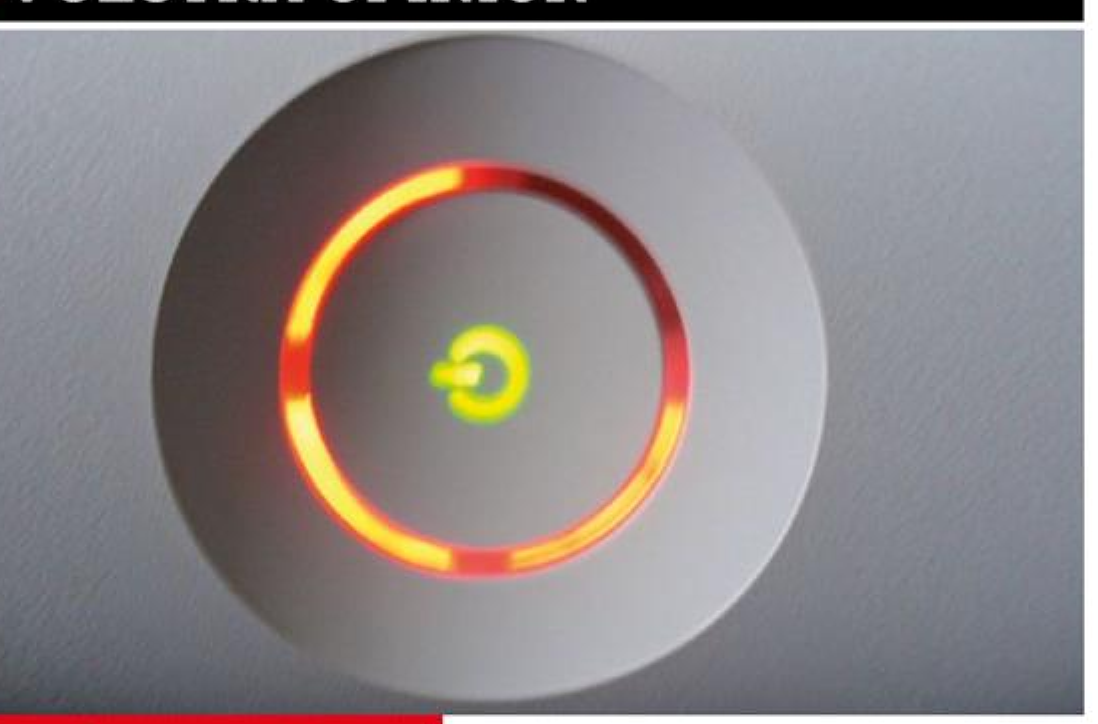
Gabriel Ocampo

El primer ejemplar que compré de Hobby Consolas fue el número 8, con la tapa de la Familia Addams que venía acompañado de ese inolvidable VHS titulado "Lo Súper de Súper Nintendo". No me importaba que llegaba con dos meses de retraso respecto a su publicación, pues soy argentino y todo llegaba tarde por aquí. Este hábito se repitió pasados los pocos números después del 100, porque para esa época explotó la gran crisis económica del 2001 en nuestro país, estando aislado del mundo de los videojuegos por casi 10 años. En 2010 todo se mejoró (por decirlo de una manera). Mi hermano Martín, presente en la compra de aquel primer número, compró la PS3 y tuvimos Internet en casa. Unos de los primeros sitios web que ingresamos para probar la conexión fue Hobby Consolas. La alegría fue inmensa al saber que todavía existía la revista. Felices 25 años de vida y por 25 años más, de un comunicador social gracias a su revista.

YEN

Lamento haber tenido que recortar tu bellísima carta, porque era muy extensa y no entraba. Nos alegramos de haber influido, aunque sea un poco, en ti. Por supuesto, espero algo a cambio. Tengo entendido que tenéis una carne excelente y por la redacción somos muy carnívoros. Yo lo dejo caer... :-)

VUESTRA OPINIÓN



Obsolescencia programada

Gonzalo Ramirez Durán
Con este correo quiero expresar mi enfado con las compañías fabricantes de consolas, que parece que se preocupan más de que su producto se averíe fuera de garantía (con el correspondiente paso por caja) que de un control de calidad en condiciones. Esta práctica conocida como obsolescencia programada comienza en mi caso con una PS2, la cual terminó por no leer ningún disco por culpa del lector después de poco menos de tres años. Posteriormente adquirí en su lanzamiento una Xbox 360 que padeció las luces rojas de la muerte. En este caso Microsoft se portó cambiándome la consola por otra que murió también con tres años y medio. El último capítulo de esta tragedia me ocurrió hace dos días, cuando mi PS4, comprada de nuevo en su lanzamiento, dejó de funcionar con sólo dos años y medio de vida. No hago un uso abusivo de mis máquinas, las cuido y no juego tanto como me gustaría pues no tengo tiempo. La única lección que saco en claro de todo esto es que a partir de ahora no debo comprar una consola de lanzamiento y debo esperar a revisiones que estén más pulidas. Un saludo.

YEN
Lamentablemente el mayor riesgo de comprar consolas en su lanzamiento es que pueden ocurrir este tipo de problemas, a pesar de los controles por los que pasan estas máquinas. Sé que no es un consuelo, pero a veces es el precio a pagar por tener lo último...

» **Ahora que parece que los survival horror están de vuelta ¿Podemos esperar una nueva entrega de *Dead Space*?**
Visceral Games, los responsables de la saga *Dead Space*, están en este momento bastante ocupados con un título sobre Star Wars, por lo que no esperes un juego nuevo a corto plazo. De todas formas y para tu tranquilidad, a pesar de los malos resultados en ventas del último episodio de la saga, EA ha comentado en alguna ocasión que tiene previsto continuar con la misma, por lo que es cuestión de tener paciencia.
Por último, ¿hay alguna posibilidad de un nuevo *Viking Battle For Asgard*? Era un buen juego con muy buenas ideas quizás algo desaprovechadas. Eso es todo. Todo un placer para mi poder escribirte.
Coincido totalmente contigo en que *Viking* fue un gran juego, pero después del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento apuesto lo que quieras a que Sega no está interesada en volver a apostar por una nueva entrega. Y es una pena...
Jorge Guerrero Gallo

Preguntas de un buen Nintendero

Formales saludos Yen. Soy un buen nintendero y como tal, estoy al tanto de la última hora de la gran N. Gracias a ello he descubierto que hay multitud de accesorios para NES Mini y quiero información sobre ellos y sobre la consola en general.

¿Crees que se lanzarán accesorios oficiales (o no oficiales) para la consola como los de la NES original tales como Mini Zapper , Mini R.O.B o Mini Power Glove, con sus respectivos juegos?
Saludos, mi buen nintendero. De entrada ya te anticipo que mis respuestas no van a ser tan formales como tu saludo porque a mí me va más el "cachondeo", pero bueno vamos a por tus dudas. Para empezar con buen pie, voy a puntualizar que por el momento no hay multitud de accesorios para NES Mini y todo se reduce al mando adicional que podemos comprar por separado (y cables alargadores para los mandos, aunque son de third parties). Respecto a tu pregunta, dudo que salgan esos accesorios ya que es un sistema cerrado, que no puede crecer con más juegos, y los que utilizaban esos periféricos no están incluidos.
¿Crees que si tiene éxito (que tendrá) se crearán SNES Mini, N64 Mini o incluso Game Boy Mini, con tamaño de Game Boy Light, con batería y retroiluminación?
Y tanto que ha sido un éxito. La consola se agotó en su lanzamiento, lo que ha sido aprovechado por los especuladores para pedir hasta el triple, o más, por la máquina. Nintendo está trabajando lo mas rápido posible para reponer así que si tenéis pensado haceros con ella tened paciencia y no caigáis en la trampa de estos caraduras. Volviendo a tu pregunta, tras ver las ventas y el interés que hay por NES Mini, me apuesto un brazo entero a que Nintendo está ya trabajando en nuevas versiones Mini de sus consolas clásicas. O hasta una NES Mini 2. Es cuestión de tiempo que veamos alguna de las que mencionas, aunque puestos a pedir, antes que una GB Mini preferiría una GB Advance Mini...



NES Mini. La nueva retroconsola de Nintendo incluye treinta juegos clásicos de la plataforma y varios filtros gráficos para usarlos en TV modernas.



Viking Battle For Asgard. Basado en las historias de la mitología nórdica, este juego del género Hack and Slash pasó casi desapercibido, por lo que Sega no ha vuelto a estar interesada en él.

MIENTRAS NINTENDO TRABAJA PARA REPONER NES MINI, LOS ESPECULADORES VENDEN LA CONSOLA POR EL TRIPLE, O MÁS, DE SU PRECIO

■■■ Si dura tiempo y no resulta una moda pasajera, ¿crees que Nintendo se adentrará en la Realidad Virtual?
Seguro. Es más, la compañía ya ha declarado en varias ocasiones que siguen con mucha atención la evolución de la realidad virtual, pero por el momento creen que hay demasiados inconvenientes como los mareos y la vista cansada, que son provocados por las largas sesiones de juego y que deben ser superados antes de que ellos se adentren en esta tecnología.
■■■■ Si es así, ¿crees que habrá una sucesora espiritual de Virtual Boy o algo así?, o ¿preferirá empezar de cero con un nuevo sistema?
Nintendo no tiene un buen recuerdo de Virtual Boy, ya que fue uno de los mayores fracasos de la compañía, por lo que creo que sería un sistema nuevo y hasta huiría de ese nombre.
■■■■■ ¿Y este visor sería independiente o un accesorio de Switch (o de la siguiente consola)? Porque tienen buenas franquicias que podrían aprovechar, como *F-Zero*, *Splatoon* o incluso *Star Fox*. Gracias por tu tiempo.
Después de consultar a varios oráculos, interpretar signos y mirar atentamente la bola de cristal, los astros me han hablado y me han dicho que sería un visor independiente. Ahora en serio, es demasiado pronto como para aventurar si saldrá o no un visor de estas características y si Switch tendrá potencia suficiente para mover un periférico de esta categoría, por lo que tendrás que esperar mucho tiempo para que tu pregunta pueda ser contestada.
Jofre Alfonso Hernández

Un veterano en busca de respuestas

Hola Yen, tengo 41 años y soy un fiel lector desde el primer número. Soy poseedor de una 3DS, Wii U y PS4 con PSVR, y tengo un par de preguntas sobre mis consolas.

■ Hace muchos años salió un juego para N64, *Diddy Kong Racing*, programado por la antigua Rare. ¿Hay alguna posibilidad de que salga para la Nintendo Switch? ¿O tiene algún derecho Rare sobre esta licencia?
Un placer poder ayudar a un lector veterano como tú que nos sigue desde el comienzo. Vamos a pasar directamente a darte respuestas. Rare no tiene ningún derecho sobre *Diddy Kong Racing*, pero sí sobre alguno de los personajes que aparecen en el juego, como es el caso de Banjo o Conker. Nintendo podría volver a lanzar el juego en Switch si quisiera, pero tendría que pedir permiso a Rare para volver a usar sus personajes o editar el juego y eliminar o sustituir a estos, que ahora forman parte de Microsoft.
■■ ¿Crees que 3DS tendrá una larga vida después de los anuncios del último Nintendo Direct de septiembre?
Sin ninguna duda. Hay muchos títulos en desarrollo, algunos ni anunciados. Así que sí, creo que a 3DS todavía le queda cuerda para un buen rato.
■■■ Uno de los juegos de lanzamiento de PS VR fue *Driveclub VR* ¿Se puede jugar con los volantes compatibles con PS4, o solamente se podrá jugar con el Dualshock 4?
Se puede jugar sin ningún problema con los volantes compatibles. De hecho, en todas las presentaciones para la prensa siempre se ha mostrado así, con volante, para enfatizar aún más la sensación de inmersión del juego. »



■ *Diddy Kong Racing*. Fue uno de los juegos más aclamados de Rare en su época como desarrollador exclusivo para Nintendo. Este juego de aventuras sobre coches llegó a tener una continuación en Nintendo DS.

VUESTRA OPINIÓN

Un futuro para privilegiados

Carlos Cuartas Meseguer ■■
Bienvenidos al futuro de las videoconsolas, jugadores. O mejor dicho a los que puedan permitírselo. Con el lanzamiento de PS VR muchos jugadores (me incluyo) han estallado. Está bien que quieran aumentar la experiencia de juego, pero por lo menos que sea a un precio moderado. Hasta 800 euros hay que invertir para que puedas disfrutar de estas gafas (necesitamos PS4). Encima cada año explotan las mismas sagas, *Assassin's Creed*, *Call of Duty*... Entre las exclusivas de cada consola, sus precios desorbitados y sus sagas más que explotadas, destrozan la experiencia de juego, o intentan buscar la manera de sangrarnos con cada juego. Un dineral para jugar siempre a lo mismo... Hago un llamamiento a la cordura y a la reflexión.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
Es cierto que las PS VR son por el momento un producto caro, pero seguro que en poco tiempo serán más asequibles. Con respecto a las sagas sobreexplotadas, si cada nueva entrega es un éxito de ventas las compañías van a seguir apoyándolas ¿o tu matarías a la gallina de los huevos de oro?





» ■■■■ ¿Qué juego Triple A saldrá para PS VR, que esté a la altura en las próximas fechas? Que no sea *Resident Evil 7*, que ya lo tengo reservado. Muchas gracias.

Para mi gusto, tienen muy buena pinta *Farpoint*, *Psychonatus In The Rhombus Ruin*, *Xing: The Land Beyond*, *Statik*, *Dying: Reborn*... También a título personal, estoy desando probar *Star Wars Battlefront Rogue One: X-Wing VR* Mission de EA, que será gratuito si ya posees *SW Battlefront*, y que según comenta todo el que lo ha probado, es de lo más espectacular para el visor, Star Wars puro, como nunca antes en juego.

Francisco J. Postigo García

■ ***Here They Lie.*** Es un juego de terror psicológico cargado de sustos, que se desarrolla en primera persona con una estética en la que predomina el blanco y negro. Como experiencia en PS VR, tiene algunos destellos.

Esperando al proyecto escorpión

Hola Yen, tengo una Xbox One desde su lanzamiento y estaba pensando en cambiarla por una Xbox One S, pero entonces llegó Microsoft en el E3 y anunció Project Scorpio para el próximo año, con lo que me estoy replanteando algunas cosas. Sobre ella y sobre un par de juegos van mis preguntas, espero que me puedas ayudar.

■ ¿Alguna noticia sobre *Crackdown 3*? Llevo mucho tiempo sin leer nada sobre él y ya empiezo a temerme que lo han cancelado.

¿Dudas que te pueda ayudar? Que decepción y que poca fe tienes en mi. Y yo que te traigo buenas noticias... Puedes estar tranquilo, *Crackdown 3* sigue adelante, lo que ocurre es que Microsoft decidió retrasarlo para que Reagent Games (sus desarrolladores) mejorasen la campaña para un jugador. Se espera que llegue a lo largo del 2017 aunque aún no hay una fecha exacta.

■■ ¿Y del indie *Cuphead*? Suponía que salía por estas fechas pero me he enterado que ha sido retrasado.

Efectivamente. Studio MDHR ha anunciado recientemente que necesita un poco de tiempo extra para poder terminarlo, y llegará a mediados de 2017. Esperemos que no tenga más retrasos porque el juego cada vez tiene mejor pinta.

■■■ Y por último la pregunta más complicada de todas. ¿Me puedes contar algo sobre Project Scorpio?.

Pues los únicos datos que se conocen por el momento apuntan a que va a ser una consola realmente potente que va a permitir reproducir juegos en resoluciones 4K o en resoluciones inferiores como 1080p, pero con mejoras gráficas y un framerate más estable. Además podrás seguir usando tus juegos de Xbox 360 y Xbox One, porque serán totalmente compatibles. A lo largo de este año iremos conociendo más características de la máquina, así que ten un poco de paciencia.

Carlos David Álava

■ ***Cuphead.*** Es un juego indie para dos jugadores que mezcla plataforma con disparos y que cuenta con una estética basada en dibujos animados. Es exclusivo de Xbox One y PC.



Ayuda a unos padres muy despistados

Hola, ¿podríais hacer el favor de recomendarnos videojuegos para una PS4, que probablemente vayamos a regalar a nuestro hijo, que tiene 12 años?

■ Principalmente le gusta jugar en el PC al *Minecraft*, y también juega a *Starcraft*. Somos unos padres muy despistados para este tipo de cosas, y por lo tanto tenemos poca idea, la verdad. Y leyendo vuestra extensa revista, seguimos sin aclararnos demasiado. Muchas gracias.

Por supuesto que os echo una mano, faltaría más. Basándome en los gustos que me comentáis, yo os recomendaría *Dragon Quest Builders*, un juego en la línea de *Minecraft*, y *XCOM 2*, un juego de estrategia contra extraterrestres (tiene PEGI +16, pero no es un juego "problemático"). Ya me contaréis...

José Antonio Puertas Falcon

¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Buenas, ahí os mando a mi hija dispuesta a leer la Hobby Consolas, por si quieres ponerla en tu sección u otra. Un saludo y que nunca acabe Hobby Consolas.**

Yen: La voy a publicar porque tienes una niña preciosa, pero la próxima vez cúrratelo un poco más, envíanos un dibujo, alguna opinión sobre un tema concreto, hazme la pelota, sobórname con dinero... En fin, que ya puedes guardar este número con cuidado para que tu hija se vea cuando crezca.



■ **En el número 303 dices que Chuck Norris no apareció porque le escribiste una misiva en japonés. Bien, Chuck Norris fue el villano en una película japonesa, antagonista de Bruce Lee, nada más y nada menos que en el film japonés "El Furor del Dragon". Por lo que algo de japonés debe saber si rodó una película allí.**

Yen: Chuck Norris no tenía ni "papa" de japonés, y para comunicarse usaba de traductor a nuestro corresponsal en Japón, Christophe Kagotani, que le traducía como le daba la gana. Además, para que lo sepas, la escena más famosa de la película es la pelea en el Coliseo que está rodada en Roma y Norris sí sabe Italiano. Listillos a mi...

■ **¿Vais a bajar el precio de la revista? Es que no me llega para comprarla con la paga que me dan.**

Yen: Creo que es mejor que pidas un aumento de la paga a tus padres que conseguir que bajemos el precio de la revista. Ten en cuenta que nosotros tampoco llegamos a final de mes con la paga que nos dan aquí, así que como para reducir el precio estamos...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

112

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

Omega Force dará una vuelta de tuerca a su fórmula del musou con toda la iconografía del manganime "Berserk".



NIOH

Inspirada en el folclore japonés, esta nueva IP de Tecmo Koei llegará a PS4 para competir en dificultad con Dark Souls.

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



■ 24 DE FEBRERO ■ KOEI TECMO ■ ACCIÓN

Berserk
and the Band of the Hawk

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

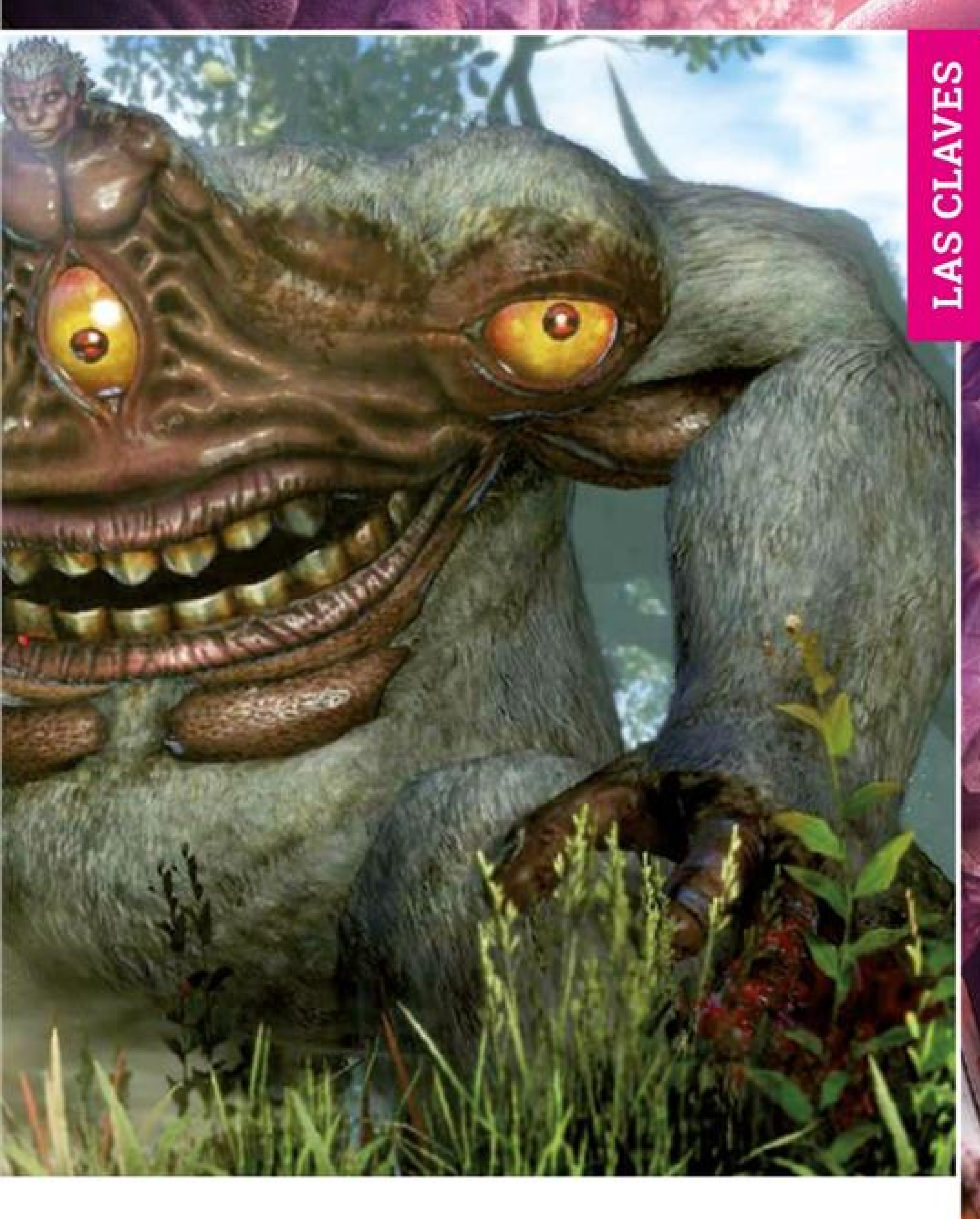
ACCIÓN TAN CRUDA COMO EL PROPIO MANGA

Pocos mangas consiguen mantenerse vivos casi 30 años y seguir tan interesantes e intesos como el primer día. Ese es el caso de "Berserk", la obra magna de Kentaro Miura, un manga de fantasía heroíca tan duro como gore y cruel. Un título que, tras 38 volúmenes, publicados con un ritmo algo irregular (son famosos los descansos del autor para viciarse a la serie *Idolmaster*), sigue sin tener visos de concluir... y manteniendo un nivel, tanto artístico como en su trama, que pocos títulos son capaces de igualar. Su historia nos presenta a Guts o Gatsu, un duro mercenario en pos de venganza, después de que uno de sus antiguos amigos y líder de la banda del Halcón, lo traiciona durante un oscuro ritual en el que quedó marcado y perseguido de por vida por el mal, en forma de demonios y monstruos de todo tipo. Una historia en la que también abundan los recuerdos o "flashbacks" para ahondar en los orígenes de los personajes pero que destaca, sobre todo, por no cortarse a la hora de recrear, con todo tipo de detalles, una acción salvaje y desmesurada, con cercenaciones... y más.

BERSERK CUIDARÁ "MUY MUCHO" LOS COMBATES CONTRA LOS JEFES. NO SERÁ UN MUSOU AL USO

Un gran caldo para un Musou

Un espíritu que se intentó plasmar en diversos juegos (PS2 y Dreamcast, por ejemplo), con desiguales resultados. Nada, al menos, tan prometedor como esta nueva intentona, que recreará como nunca el universo de Miura. ¿Y quien mejor que el estudio Omega-Force para hacerlo? Tras adaptar con éxito "Fist of The North Star", "One Piece" o "Arslan", parecen ser los más



LAS CLAVES

1 **FIDELIDAD.** Berserk promete ser fiel a la obra original, tanto en estética, como nivel de gore como a la hora de recrear a sus personajes, incluidos los Apóstoles.

2 **SALVAJE.** Encadenar golpes nos permitirá ser cada vez más dañinos. Decapitaciones, cercenaciones... el juego no escatimará en detalles, ni en borbotones rojos.

3 **JEFES.** Pese a ser un "Musou" o "*Dynasty Warriors*", el juego pondrá el foco aspectos como los duelos contra los jefes, en los que no bastará aporrear botones.

indicados. Y, tranquilos, que tampoco será un *Dynasty Warriors* o "Musou" más. Como en el manga, claro que no faltarán las batallas multitudinarias contra demonios y soldados , pero se alternarán con lo mejor de la obra, los combates contra los enemigos más poderosos, Apóstoles incluidos. No faltarán muchos villanos inolvidables, como Zodd, Boscogn, Wyald o Grumbeld, por mencionar algunos. Estos duelos serán más duros, y las tácticas habituales no servirán de mucho.

Berserk también contará con mecánicas de juego propias, que reflejarán el espíritu del manga. Así, por ejemplo, cuantos más golpes encadenemos, más brutales serán nuestros mandobles (podrán partir en dos a un enemigo), ni faltarán acciones como utilizar la armadura Berserk, que nos vuelve una máquina de matar inmune al dolor. Detalles que, junto a una gran recreación visual de "Berserk", apuntan a que, por fin, estamos ante una fidedigna adaptación del manga.

PRIMERA IMPRESIÓN

No aspira a ser un Musou más. Puede que el corazón del combate recuerde, pero tendrá mecánicas propias, combates contra jefes más complicados...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Gackuto
"Yo hubiera preferido algo mas tipo dark soul, pero bueno, al menos tendre algo de Berserk"

WEB Master
"Tanto el juego como el nuevo anime me parecen geniales. Si a esto le sumamos el nuevo despegue del manga, como fan me siento feliz."

WEB Anticasual
"No soy gran fan de Omega Force, aunque Toukiden Kiwami me entretuvo bastante y tengo fe en este de Berserk. Gracias a PS4 que se moja con material japonés así, no como otras."



Berserk seguirá los acontecimientos de buena parte del manga, y nos enfrentará a inolvidables enemigos, como Wyald, Nosferatu Zodd, el Barón Serpiente y muchos más.



Guts no será el único personaje controlable. También estarán Griffith, Judeau, Casca, Flora, Schierke... A muchos de ellos, además, los veremos en cuidadas escenas de vídeo.



Guts utilizará su espadón Matadragones para aniquilar soldados y demonios, así como su ballesta o el cañón escondido en su antebrazo protésico. El gore está asegurado.

■ 8 DE FEBRERO ■ KOEI TECMO ■ AVENTURA DE ACCIÓN

Nioh




■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

LOS YOKAI MUESTRAN SU VERDADERA CARA

Dark Souls ha creado un estilo de juego que muchos quieren imitar... pero muy pocos estudios y títulos están llamados a mejorar e incluso superar. *Nioh* apunta a ser una de estas "raras avis"...

Y es que Koei Tecmo, tras más de 10 años de desarrollo, parece haber dado por fin con la tecla correcta para *Nioh*. Un juego de acción bastante "técnico" y exigente que recreará el estilo de combate de los samuráis, dejando al jugador modificar su postura de combate con cuatro variantes, según la posición del arma (alturas alta, media y baja, y envainada). Cada una ofrecerá distintos tipos de ataque, y combinarlas y alternarlas será la clave para derrotar a unos enemigos, tanto humanos como extraídos del folclore japonés, que se protegerán férreamente. Además, habrá diversas armas a nuestro alcance, desde espadas y lanzas a primitivas armas de fuego...

Un poco de ficción histórica

En la aventura, nosotros encarnaremos al primer samurái europeo de la Historia, William Adams, en una revisión fantástica de su paso por el Japón feudal en el siglo XVI. En sus viajes se entremezclarán las tradiciones y creencias niponas, como los Yokai o espíritus (que serán menos amigables y simpáticos que en *Yo-Kai Watch*) con la presencia de algunos personajes históricos, como Hattori Hanzo, el líder del clan ninja que servía a Ieyasu Tokugawa o Ginchiyo Tachibana, la mujer que lideró el clan Tachibana durante varios años. Todo, girando en torno a una historia fantástica que flirteará con algunos hechos históricos, mientras despachamos a soldados enemigos y demonios.

En un número anterior ya os hablamos también de su componente online (podremos combatir contra los espíritus de otros jugadores caídos) o de la presencia de magia. Pues bien, a esto se une ahora la confirmación de que *Nioh* contará con diversos modos de visualización, ya juegues en PS4 o PS4 Pro. En PS4 ofrecerá tres modos: "película" (con gráficos mejorados y a 30 fps), "acción" (a 60 fps constantes) y un tercero "híbrido", con gráficos mejorados y fps que pueden pasar de 30 fps. El desempeño con PS4 Pro ofrecerá cuatro variantes: si juegas en una tele HD, el modo "película" te permitirá jugar a 30 fps con gráficos mejorados con antialiasing, mientras que en "acción" podrás jugar a 60 fps. Los otros dos modos son para teles 4K: "película" para verlo en 4K a 30 fps y "acción" para verlo a 1080p y 60 fps. Sin duda, un abanico de opciones que permitirá adaptar la experiencia a cada tipo de jugador... al tiempo que nos acerca a las configuraciones y opciones que ofrecen los juegos en PC. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

***Nioh* encantará a los fanáticos de la serie *Dark Souls*, tanto por "filosofía", como por cambio de ambientación y profundidad del sistema de combate. Además, su optimización para PS4 y PS4 Pro promete crear escuela...**

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Nunkatomamos
"¡Hermoso juego y muy exigente! Las demos me encantaron, estoy a la espera de su lanzamiento."

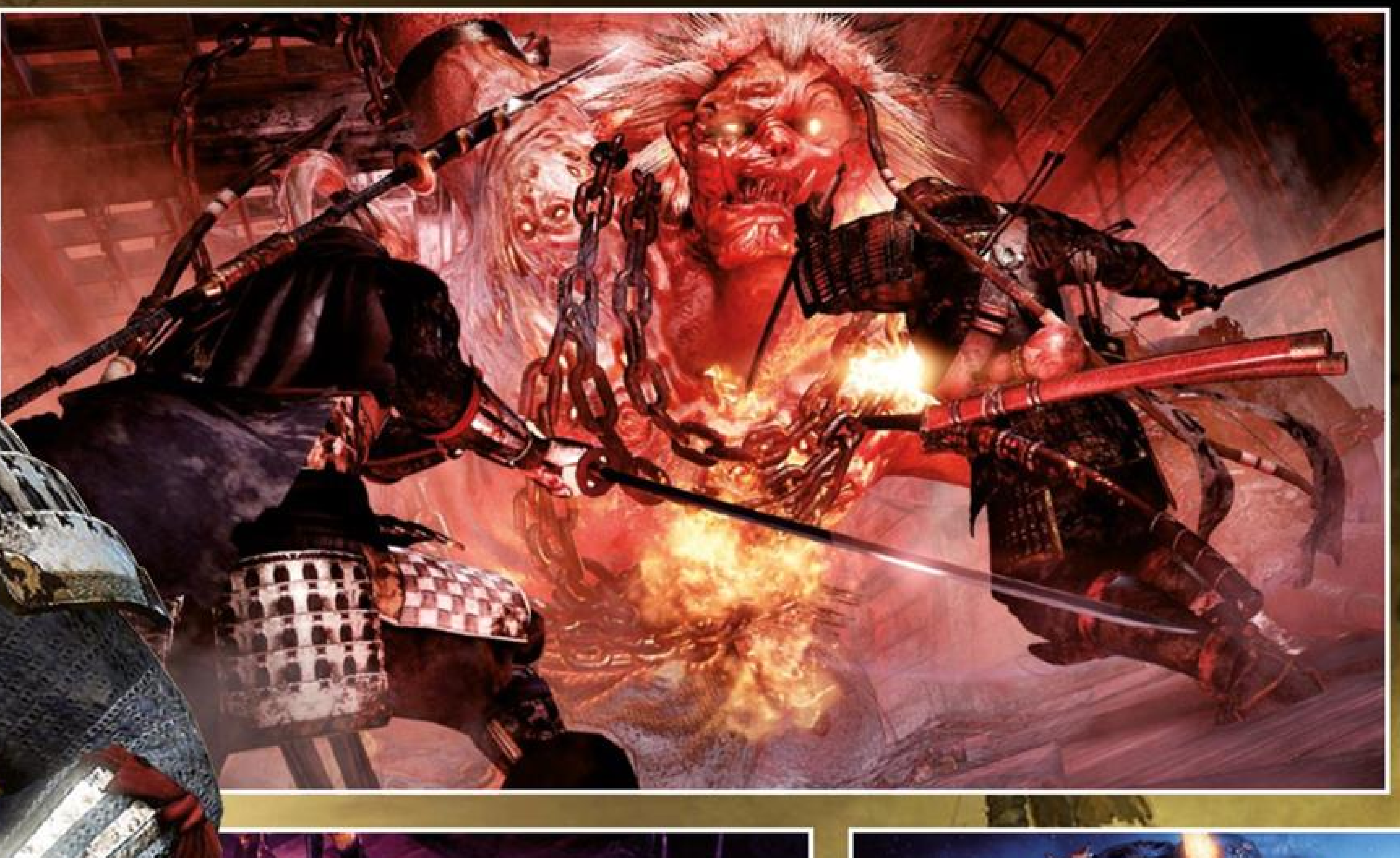
WEB Soul4game
"El juego tiene una pinta espectacular, podríamos estar ante el verdadero sucesor de Onimusha?"

WEB Ulises31
"Que pasada ¿no? A PS4 le están lloviendo exclusivos interesantes por todos lados."



EL JAPÓN FEUDAL SE DARÁ LA MANO CON UN ESTILO DE JUEGO A LO "SOULS" PARA CREAR ALGO ÚNICO





Los enemigos más espectaculares serán demonios y Yokai en su vertiente menos amable. Desde el punto de vista artístico, promete ser espectacular.

Los combates serán exigentes, a lo *Souls*, y nos obligarán a esquivar, bloquear y golpear en las escasas fisuras de los enemigos.







El combate será exigente y nos permitirá cambiar de postura, entre cuatro posibles, durante los combates.

LAS CLAVES

1 **A LO SOULS.** Duelos muy técnicos, enemigos durísimos... mucha muerte. Seguirá la estela de los *Souls*, pero con su propio estilo.

2 **PURA BELLEZA.** El diseño artístico, sobre todo de personajes (algunos reales e históricos) y criaturas, promete ser brutal.

3 **OPTIMIZADO.** Tanto para PS4 como para Pro, con modos para disfrutarlo al máximo tanto en televisores FullHD como en los de resolución 4K.



Nioh tendrá también un funciones online, que nos permitirán combatir contra los espíritus de otros jugadores ,





La fusión de licencias Disney con las creaciones de Square Enix seguirá impulsando su fantástica historia.



El "remake" de *Dream Drop Distance* (de 3DS) es el primer plato del juego, y llegará con los textos en castellano.

24 DE ENERO | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN

Kingdom Hearts HD 2.8
Final Chapter Prologue



Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

UNA ÚLTIMA PARADA ANTES DEL GRAN FINAL

Siguiendo la estela de *Kingdom Hearts Remix I.5* y *II.5*, este *KH 2.8* recopilará y mejorará tres contenidos del universo *KH*, de cara a preparar el cierre de la historia de Sora... que no de la saga.

Dream Drop Distance, la entrega de 3DS, es el primero de estos contenidos y, según las palabras de Tetsuya Nomura —el máximo responsable de la serie—, está siendo tal la cantidad de trabajo invertida en el juego que se parecerá más a un remake que a un remaster. No sólo se han mejorado los gráficos, sino que además, algunos minijuegos que utilizaban las dos pantallas de la portátil de Nintendo se han adaptado a un nuevo sistema con cartas. Y hay más: las funciones táctiles se han trasladado a un control más tradicional y se ha revisado el comportamiento de los enemigos, que en 3DS llegaban a pecar en ciertos momentos de ser muy beligerantes...

Las verdaderas novedades

La buena nueva es que, a diferencia del lanzamiento original de 3DS, *Dream Drop Distance* llegará por primera vez con los textos en castellano (pero no las voces). Menos es nada...

Los dos contenidos restantes que cierran este *II.8 Remix* son en realidad la verdadera novedad. El primero de

OBVIANDO LOS SPIN-OFFS, YA HACE 12 AÑOS QUE SE LANZÓ *KHII*: ES HORA DE CERRAR LA HISTORIA



LAS CLAVES

1 TRES POR UNO. De nuevo, el juego estará formado por tres contenidos, dos de ellos originales, que ampliarán la historia de la saga y nos prepararán para *KHIII.*

2 UNREAL ENGINE. El juego correrá sobre la cuarta versión de este popular motor gráfico, y se notará en distintas áreas, pero especialmente en el diseño de personajes.

3 EN CASTELLANO. Uno de los juegos que componen *II.8 Remix*, *Dream Drop Distance*, se lanzó en 3DS en inglés. En esta versión, los textos estarán en castellano...



Así lucirá Aqua gracias al motor gráfico Unreal Engine 4 en *A Fragmentary Passage*, una nueva historia que continuará los hechos de *Birth By Sleep* y enlazará con *Kingdom Hearts III.*

ellos, *Kingdom Hearts x Back Cover*, es una película CG basada en el juego de móvil que se centrará en la historia de los Augures (los cinco maestros de la llave espada de *KHX*), y que arrojará nuevos datos sobre la historia de la saga. Durará cerca de una hora y ha sido desarrollada utilizando la tecnología que estará presente en *KHIII*...

Y para el final, lo más interesante: *KH 0.2: Birth By Sleep - A fragmentary passage*. Se trata de un episodio adicional, situado cronológicamente a continuación del final secreto de *Birth By Sleep*, que será el nexo de unión con *KHIII*. Se centrará en la caída de Aqua al reino de la oscuridad, y tendrá la duración aproximada de un mundo cualquiera de la serie, además de haber sido realizado también con el motor que veremos en *KHIII*. En las imágenes podéis ver que el salto técnico que ofrecerá este motor gráfico, Unreal Engine 4, con unos modelos mucho más detallados. Así las cosas, *KH II.8* se postula como la primera cita ineludible de 2017 para los fans de la serie... que no será la última.

PRIMERA IMPRESIÓN

La fórmula "3 en 1" de los *Remix* alcanzará una nueva dimensión con el "remake" de *Dream Drop Distance* y los dos añadidos nuevos, en especial el epílogo jugable de *Birth By Sleep*.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Kainto
"Dios mío!, pero qué GUAPA esta Aqua en HD. Casi lloro con la intro, especialmente con la parte de la mano de Sora. Quizás no sea Kingdom Hearts 3, pero al menos servirá para aliviar la espera :D"

WEB Rcero
"Serán hijos de Goofy... Si iban a acabar traduciendo KH DDD, ¿por qué no lo tradujeron cuando lo sacaron para 3DS?"

WEB GiHielgi
"Lo que están haciendo con esta saga y otras es que abusan de remasterizaciones o ediciones especiales y tal, me parece muy mal lo que hacen Square Enix o Capcom."

WEB Yune7
"pues menuda pintaza que tiene... Este es otro título que le hubiera venido de lujo a psvita."



Los cinco Augures serán los protagonistas de un mediometraje, de una hora, basado en el juego de móvil *Kingdom Hearts X*, que arrojará nuevos datos sobre el universo de *KH*.

MÁS KINGDOM HEARTS PARA 2017



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + II.5 REMIX

El 31 de marzo, PS4 recibirá su versión de los Remasters de PS3, que ponían al día los juegos de PS2. Llegarán en un único disco y con mejoras técnicas como correr a unos 60 fps estables.



KINGDOM HEARTS III

Aunque aún no tiene fecha, es probable que el final de la historia de Sora llegue en 2017. De momento, Square Enix ha dicho que hasta el año que viene no dará nueva información. Quien sabe si no lo estaremos jugando en 12 meses...

AURICULARES

Headset Raiden

Un salto adelante en calidad

■ **COMPAÑÍA** Indeca Business ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 49,99 € ■ **WEB** *www.indecabusiness.com*

Indeca Business ha lanzado al mercado numerosos headsets para consola, tanto cableados como inalámbricos, pero que siempre han compartido unos principios comunes: ser económicos, pero sin sacrificar una buena calidad de sonido. Ahora, nos llega Raiden, su último modelo para 2016, con el que van a dar un salto de calidad, principalmente en diseño, materiales y acabado... pero sin descuidar las que han sido las señas de identidad de la marca.

Lo primero que destaca de Raiden, frente a la serie PX, es el acabado... algo que comprobaréis nada más sacarlo de la caja. Es un auricular mas voluminoso y grande, de tipo "over ear", es decir, que no se apoya sobre la oreja, sino que la cubre por completo.

Allí donde antes imperaba el plástico, ahora hay elementos de mayor calidad, que están ahí para transmitir un acabado más "premium"... pero sin alejarse de una competitiva franja de precio.. Por ejemplo, la diadema, sin ir más lejos, es una tira doble metálica, rematada por la ya clásica banda de ajuste con sistema elástico, que se ciñe a la parte superior de la cabeza de forma muy cómoda y sin que tengamos sensación de opresión o peso.

Tanto esa banda, como las almohadillas con memoria que recubren los auriculares, recuerdan de forma bastante fidedigna a la piel, y resultan bastante cómodas al tacto.

Pero, como sucede con los headsets, lo verdaderamente importante aquí son los auriculares en sí. Son bastante grandes, y en su interior albergan unas membranas de 50 mm,, que potencian los graves, pero sin resultar atronadores ni descuidar los agudos ni los tonos medios. Para ser unos auriculares de 50 €, se escuchan bastante bien, ya sea con juegos como con música, y no agobian, ni dan excesivo calor tras una sesión de juego bastante larga.

Lo mismo puede decirse del micro flexible y extraíble, que transmite una sensación de buen acabado y una más que notable calidad de sonido.

El broche lo ponen detalles como el pequeño mando en el cable (para controlar volumen, el silencio del micro...) o añadidos como una pequeña bolsa para transportarlos. Detalles que lo aúpan a un puesto elevado en la gama "media" de headsets. ■

VALORACIÓN **Para la franja de 50 €, es un headset muy bien rematado y con una buena calidad de sonido, que en algunos aspectos incluso parece de gama superior.**

ALTERNATIVAS

Auriculares en una franja intermedia de precio hay bastantes, y con enfoques muy distintos. Estos son algunos de los que más nos gustan...

HEADSET OFICIAL SILVER 7.1
■ **PRECIO** Desde 59,99 €



RIG 4VR
■ **PRECIO** Desde 69,99 €



HYPERX CLOUD II
■ **PRECIO** Desde 84 €





VARIOS

Accesorios de Yokai Watch

¡Los espíritus nipones invaden también tus consolas!

COMPAÑÍA Indeca **PLATAFORMA** -- **PRECIO** desde 9,99 € **WEB** *www.indecabusiness.com*

Por si el éxito de la serie, el juego de 3DS y los juguetes no fuera suficiente, ahora también podrás exhibir tu pasión por la última creación de Level-5 con un montón de accesorios para múltiples consolas. Si empezamos por la portátil de Nintendo, ya hay disponibles una funda para New 3DS (9,95 €) y otra para 2DS, que además añade accesorios como portatarjetas o un stylus (15.95 €), ambas con imágenes de Nathan, Whisper, Jibanyan, Komasan y otros Yokai.

Wii U tampoco se queda, con un nuevo conjunto de Wiimote (con Wiimotion Plus) y nunchuck a juego, por 29,99 €, adornados con los personajes de la serie y un acabado muy parecido al de los mandos oficiales.

Para terminar están los auriculares "on ear" (sobre la oreja) con clavija de 3,5 mm., compatibles con 3DS, Wii U y cualquier dispositivo con ese conector (Vita, Dual Shock 4, móviles...). Son amarillo chillón y están diseñados para niños —un "melón" adulto entra mal en la diadema—, y suenan de fábula (mucho, para los 17,95 € que cuestan).

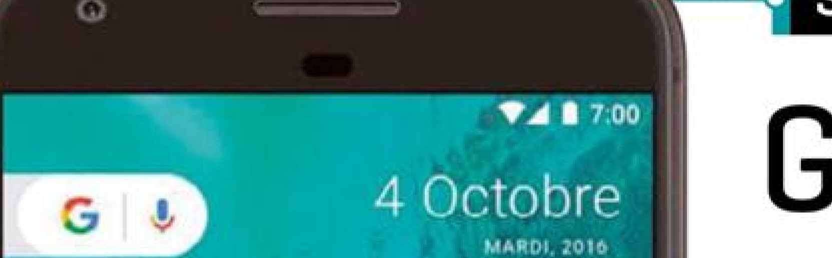
VALORACIÓN **Productos buena relación calidad/precio, para exhibir tu amor por los Yokai. E insistimos: los auriculares suenan muy bien.**













SMARTPHONE

Google Pixel XL

Diseño continuista, rendimento rompedor

COMPAÑÍA Google **PLATAFORMA** Android **PRECIO** 899 € **WEB** *https://store.google.com/*

Google por fin ha dado el salto y tras crear la serie Nexus junto a fabricantes como LG, ya ha lanzado su primer móvil de fabricación propia. No se trata de un móvil más, a pesar de que su diseño sin estridencias ni novedades llamativas podría invitar a pensar lo contrario. Y es que el Pixel XL, con pantalla AMOLED de 5,5" (existe una versión de 5") y resolución QHD o 2560x1440, recuerda en muchos aspectos a terminales como iPhone. Pero un vistazo rápido basta para empezar a encontrar las diferencias: no existe un botón home físico, la cámara frontal es de 8 Mpx (la trasera de 12), la parte trasera esconde el sensor de huellas rodeado por acabado en cristal y metal...

Es un terminal bastante típico en lo estético, pero no en su interior: alberga el poderoso procesador Snapdragon 821, lo que sumado a sus 4 GB de RAM y a que lleva de serie el nuevo Android 7.1 (o Nougat), deja un desempeño y velocidad superior al de muchos terminales actuales... sobre todo en aplicaciones de realidad virtual funcionando junto al visor de Google, Daydream. Añade una buena batería y el resultado es el último gran terminal de 2016... aunque, prepara la cartera, porque hasta el modelo de 32 GB resulta algo caro...

VALORACIÓN **Uno de los mejores terminales Android del año, con un rendimiento superior a la media.**

TARJETA GRÁFICA

GTX 1050

La gráfica de los que no pueden/quieren gastar mucho

COMPAÑÍA MSI **PLATAFORMA** PC **PRECIO desde desde 124€** **WEB** *xxxxx*

La batalla que libran ordenadores y consolas para ganarse a los jugadores sigue explorando nuevos frentes de guerra. Si hasta ahora el objetivo parecía ofrecer la tecnología más puntera y cara en forma de tarjetas gráficas avanzadas que permiten disfrutar de los juegos en 4K, a 60 fps y con el mayor nivel de detalle y efectos posible, ahora tanto Nvida como AMD también están experimentando con todo lo contrario: ofrecer unas prestaciones mínimas para poder jugar en PC sin dejarse un riñón. Es lo que muchos medios están llamando "juego en 1080p de gama media". Tarjetas que permiten disfrutar de los juegos menos exigentes, y a menudo masivos, por un precio muy asequible.

Ahí entra en juego también la nueva arquitectura Pascal de Nvida, que tiene en sus modelos GTX 1050 (con su variante Ti) y 1060 su apuesta para competir en este segmento con AMD y su serie RX. Estas gráficas que te permitirán jugar a *DOTA 2*, *League of Legends* o *Counter Strike Global Offensive* (sí, títulos orientados a los eSports y que no requieran mucha máquina), de forma bastante decente y por poco más de 100 euros.

El modelo que nos ocupa, GTX 1050 cuenta con 2 GB de RAM, cantidad suficiente para disfrutar de los mencionados títulos, pero que resulta harto escasa cuando hablamos ya de titanes gráficos como *Battlefield 1*, que piden mucha más máquina. De hecho, las especificaciones están tan ajustadas que con otros títulos tendrás que reducir el nivel de detalle y, probablemente, a duras penas llegarán a los 30 frames por segundo, como sucede con algunos títulos lanzados este mismo año. Por eso, deberás tener en cuenta el tipo de título al que vas a jugar, porque la tarjeta puede quedarse "pequeña" muy pronto y tendrás que renovarla en uno o dos años.

Eso sí, la GTX 1050 también puede serte muy útil para montarte un HTPC, u ordenador personal que se suele colocar en el salón para disfrutar del cine en la tele, porque su arquitectura le permite trabajar con soltura con la codificación HEVC (o codificación de vídeo de alta eficiencia).

Si te parece algo limitada, no podemos dejar de recomendar la GTX 1060, otra tarjeta de "gama baja", que por un poco más (alrededor de 220 €) ofrece 3 GB de RAM y un rendimiento superior, siendo posible jugar con más opciones y detalle activado... pero claro, dependerá del presupuesto que tengas y de los juegos que vayas a jugar.

VALORACIÓN Una tarjeta económica para poder jugar en equipos modestos... aunque las espeficicaciones están tan justas que es probable que se quede "obsoleta" para futuros juegos en muy poco tiempo.



MSI es uno de los fabricantes de tarjetas GTX 1050, pero también están Asus, Gigabyte...

ALTERNATIVAS

Hacerte con una buena gráfica no tiene porqué suponer que empeñes un riñón. Aquí algunas de las más baratas del mercado...



AMD RX 460

PRECIO Desde 124 €



GEFORCE GTX 1050 TI

PRECIO Desde 169 €



GEFORCE GTX 1060

PRECIO Desde 220 €

DISCO DURO

Blue/Green PC Solid State Drive

Discos SSD para todos los bolsillos

■ **COMPAÑÍA** Western Digital ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO desde 99 €** ■ **WEB** *www.wdc.com/es-es/*

Los discos duros en estado sólido o SSD, es decir, sin piezas "móviles", ofrecen unas velocidades de lectura y escritura superiores a los modelos mecánicos, además de no calentarse, consumir menos y haber ido mejorando su vida útil. Su progresiva implantación (raro es el PC gaming que no monte uno) ha facilitado que los precios hayan bajado y ahora Western Digital, uno de los principales fabricantes de discos duros, ha lanzado dos nuevas gamas de discos SSD, una profesional (Green) y otra para usuario final (Blue), tanto en formato 2,5" como en el nuevo estandar M.2 2280 (más pequeño). Los "Blue" tiene una velocidad de lectura/escritura de 525 MB por segundo (frente a los 100 o menos de uno mecánico). Están disponibles con capacidad de 250 GB (99 €) a 1 TB (339 €) y en el caso de PS4 Pro se nota la diferencia a la hora de cargar los juegos (en la versión "estandar" se nota menos, porque no cuenta con cableado SATA 3 y se crean cuellos de botella). ■

VALORACIÓN Con sus nuevos precios, ¿quien se resiste a discos más rápidos que acortan tiempos de cargas?







MICRÓFONO

Stream Mic

Saca el "comentarista" que llevas dentro

■ **COMPAÑÍA** Turtle Beach ■ **PLATAFORMA** PS4, One y PC ■ **PRECIO desde 99,99 €** ■ **WEB** *www.turtlebeach.com/es/*

Twitch, Youtube, streams en directo desde tu PC o consola (sea PS4 o One)... da igual cual sea el medio: si tu pasión es transmitir o comentar las partidas de otros, este micro te ayudará a dar un paso más hacia el sonido profesional. Porque ese es su objetivo: que tu voz suene mejor que nunca... y lo consigue gracias a tecnologías como TruSpeak. Todo con un cuidado diseño, que alterna aluminio y plástico, y simplificado para que sea conectar y funcionar, aunque gracias a la suite del fabricante podrás modificar la ecualización o incluso el parpadeo de los leds (para indicarnos si estamos chillando). ■

VALORACIÓN Un buen micro, aunque para su precio, hay "demasiado" plástico.

ORDENADOR PORTÁTIL

Predator 15

Cuando belleza y potencia van de la mano

■ **COMPAÑÍA** Acer ■ **PLATAFORMA** Windows 10 ■ **PRECIO desde 2169 €** ■ **WEB** *www.acer.com*



Acer ha puesto ya al día su línea Predator de portátiles "gaming", incorporando las nuevas tarjetas gráficas de Nvidia, en concreto las GTX 1060 y 1070, gracias a las cuales el rendimiento con los juegos mejora exponencialmente gracias a la nueva arquitectura Pascal, al tiempo que el consumo energético y la temperatura interna disminuye. Según la configuración, pueden montar hasta 32 GB de RAM, disco duro SSD de 512 GB, procesador i7 de última generación... Todo, manteniendo intacto su agresivo y atractivo chasis en tonos negro y rojo con una impresionante pantalla de 15", sin descuidar su completísima funcionalidad: teclado con iluminación led personalizable, impresionante sonido Dolby son subwofer inforporado... ■

VALORACIÓN Un gran portátil en diseño y prestaciones, aunque no al alcance de todos los bolsillos...

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.



Komasan transformable

Solo le falta decir aquello de "¡tó me da vueltas!"

Lo mejor de la serie de animación de "Yo-Kai Watch" son los miniculebrones en los que se narra la fuga de Alcatraz de Cantonio, o la meteórica carrera de Komasan, como ejecutivo de una multinacional, que ha inspirado esta figura. Podrás elegir entre su apariencia normal o este irresistible look de "salaryman". Al verla es imposible no soltar un ¡Jolines! bien alto.

A LA VENTA EN ***www.impactgame.es***

Final Fantasy Trading Cards

El universo rolero de Square Enix, en forma de naipes

Aunque estaban disponibles en el mercado japonés desde hace varios años, Square Enix acaba de lanzar por fin en Europa las trading cards de *Final Fantasy*. Podrás encontrarlas, en castellano, en las principales tiendas de cómics. El Kit de inicio (con 50 cartas, tapete y reglas) cuesta 14,99€, mientras que cada sobre (con 12 cartas al azar) tiene un PVR de 4,50€.

A LA VENTA EN ***www.impactgame.es***

Marioneta de Cthulhu

"O te comes la papilla o invoco al Horror Cósmico"

Una paternidad responsable no es incompatible con introducir a los chiquillos en el universo de H.P. Lovecraft desde la mismísima trona. Si el chiquillo no se come las acelgas, nada mejor que esta marioneta de 26 cm de Cthulhu para que se acabe el plato. O para regalar a ese amigo ventrílocuo aficionado a los libros de la editorial Valdemar. Quedarás como un rey.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.es***

Maqueta SW Tie Interceptor

Una buena forma de entrar en el mundo de las maquetas

¿Eres fan del universo Star Wars pero siempre le has tenido pánico a pegar y pintar maquetas? Los señores de Bandai vienen al rescate con esta maqueta de un Tie Interceptor (a escala 1/72) que no requiere ni pegamento ni pintura. Solo tendrás que acoplar las piezas, aunque eso sí, tendrás que echarle algo de paciencia.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Bufanda de Newt Scamander

Para invocar animales fantásticos sin resfriarse

"Animales fantásticos y dónde encontrarlos" acaba de estrenarse en los cines y lo hace acompañado de toneladas de merchandising. Este mes hemos elegido esta bufanda, idéntica a la que luce Newt Scamander (Eddie Redmayne). Tiene licencia oficial, pero la varita y la habilidad para controlar criaturas mágicas no están incluídas.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Sudadera Pokémon

El uniforme perfecto para jugar con Pokémon GO

Insert Coin Clothing acaba de lanzar una línea de ropa inspirada en *Pokémon*, pero como no hace tiempo de ir en camiseta, hemos elegido esta bonita sudadera, un entrañable souvenir de la región de Kanto. Solo está disponible en color azul, pero podrás elegir entre seis tallas distintas, desde S hasta 3XL.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



EL BRUTO
Grotescamente divertido

El personaje de cómic americano de este mes es El Bruto (The Goon). No es ni un superhéroe, ni un supervillano, sino un anti-héroe de cómic independiente creado por Eric Powell, cuyas aventuras en España edita Norma Editorial. Ah, y su único poder reside en que es basto, duro y correoso, y, sí, muy fuerte.

Las aventuras de El Bruto son batiburrillo de géneros: pulp, zombis, comedia negra, ciencia-ficción, meta-crítica del mundo del cómic. La acción está ambientada en unos ficticios años 30 en una ciudad del Medio Oeste de EEUU, donde el Bruto ejerce como Señor del Crimen y protector de sus conciudadanos. Y es que, en comparación, las otras familias de la ciudad son monstruosas. Literalmente hablando. En especial la liderada por el terrible Pope Zombie y su ejército de No Muertos. Con esta premisa, Powell presenta un cómic grotesco, ácido y, simplemente, sobresaliente. Y es que los cómics del Bruto, como el mismo personaje, son toscos y (en ocasiones) desagradables. La crítica y el humor de Powell cruzan la línea de lo correcto para pasar al atroz terreno de la barbarie. Sin embargo, en este horror radica precisamente el encanto de este ganador de varios premios Eisner.

La repulsividad de las historias del Bruto son como una droga que engancha. Y es que los guiones desarrollan una trama muy inteligente y elaborada que trasciende la idea de guerras de bandas, introduciendo mitología y elementos sobrenaturales. Todo ello permite al autor contar historias que son tan divertidas como dramáticas, según el momento lo requiera, elaborando un mundo rico y visualmente peculiar. Si buscáis material fuertecito y esperpéntico, pero de probada calidad, nosotros lo tenemos claro: El Bruto es una apuesta segura, y no decepciona. ■

MÚSICA

BSO CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

El último *Call of Duty* lleva los combates mas allá de la Tierra, apoyándose en las partituras creadas por Sarah Schachner, a quien debemos también la banda sonora de *AC: Unity*. Una buena oportunidad de oir sus 29 cortes sin explosiones de por medio.



PRECIO 8,99 € **itunes.apple.com**

BSO STREET FIGHTER II

Este espectacular box set recoge en cuatro vinilos de colores los inmortales temas de *Street Fighter II* y *Super SF II Turbo*. El estuche incluye además un prólogo de Yoshinori Ono y una entrevista con la compositora Yoko Shimomura, responsable de esas melodías que, hoy en día, seguimos tarareando.



PRECIO 79 € **bigwax.fr/en/brave-wave**

Mecha Xenoblade Chronicles X

PVP desde 89€

Este espectacular Formula no requiere pegamento...

Directa del universo de *Xenoblade Chronicles X* nos llega esta maqueta fabricada por Kotobukiya, que no requiere pintura ni pegamento. El Formula, a escala 1/48, se compone de 220 piezas, está totalmente articulado e incluso puede transformarse en una letal moto. Un tesoro para fans del rolazo de Monolith Soft.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

PVP desde 19,95€

PVP desde 29,99€

The Beatles, en versión Lego

PVP desde 59,99€

Los cuatro de Liverpool, junto al mítico submarino amarillo

La última genialidad surgida del programa Ideas de Lego: nada menos que el Submarino Amarillo, junto a Paul, John, George y Ringo (y como extra lisérgico, el adorable Nowhere Man). El set se compone de 553 piezas e incluye un peana para colocar a los Beatles (aunque también pueden ir dentro del submarino).

A LA VENTA EN *www.lego.com*

Star Wars AT-AT Rogue One

PVP desde 299,99€

¡Un AT-AT que podrás controlar desde el teléfono móvil!

A pesar de su elevado precio, este AT-AT va a convertirse en el ítem más buscado por los fans de SW más dilapiladores. Desde el teléfono móvil podrás hacerle caminar, emitir luces y sonidos o disparar dardos NERF. Incluye además tres figuras de 9cm. Dan ganas de subirse a él para que te lleve al trabajo, ¿verdad?

A LA VENTA EN *www.elcorteingles.es*

PVP desde 46,12€

LIBROS

MEGA DRIVE LEGENDS



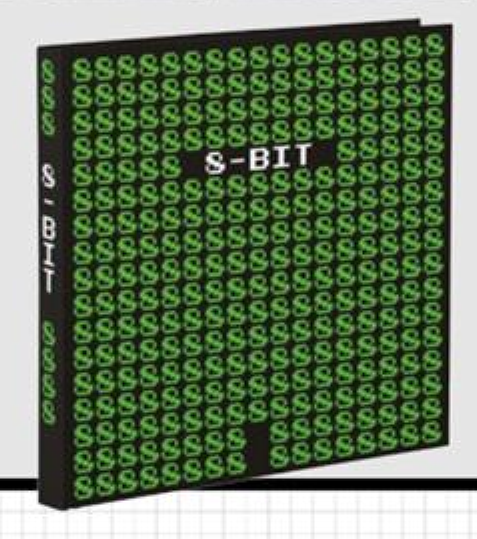
La editorial española Gamepress debuta con este espectacular tomo de 184 páginas en el que se repasa la historia de MD, desde los distintos modelos de consola hasta 154 de sus mejores lanzamientos. También incluye una entrevista con Paco Pastor, el fundador de Sega España y detalles inéditos sobre la localización de los juegos. Un libro imprescindible.

PRECIO 29,95 € **PUBLICADO POR** *gamepress.es*

8-BIT

Stephen Gunzel rinde honores a los maestros del pixel en un libro que recoge el arte (tanto ilustraciones como sprites) de obras míticas como *Galaga, Super Mario, Mega Man, Metroid, Contra* o *Hang-On*. A lo largo de sus 240 páginas (impresas con una calidad máxima) encontrarás además información y curiosidades sobre estos clásicos inmortales.

PRECIO 34,81 € **PUBLICADO POR** *EarBooks*



Peluche Banzai Bill

El cojín más chulo con el que echarse una siesta

Para quitarnos el susto del caro (aunque espectacular) AT-AT de SW nada mejor que este enorme (35 cm) peluche de Banzai Bill, la bala malencarada de los juegos de Mario. Y es que, a pesar de su tamaño, este peluche tiene un precio irresistible y quedará de lujo en tu sofá, tu estantería o debajo de tu cabeza al echar la siesta.

■ **A LA VENTA EN** *www.game.es*

Goku y Krilín DB Collection

Para nostálgicos de las primeras andanzas de Goku

Banpresto acaba de estrenar una nueva línea de figuras, Dragon Ball Collection, inspiradas en los primeros capítulos del manga de Toriyama. No solo tienen un acabado espectacular, sino que la caja, que reproduce la estética de los tomos japoneses, es un tesoro para coleccionistas. Las figuras tienen 14 cm de altura.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

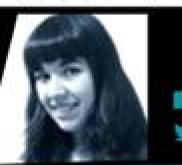
Hoodie Mass Effect

Porque viajar por el Espacio no está reñido con el estilo

Thinkgeek y GameStop se han aliado con BioWare para crear Mass Effect N7 Capsule, una gama de prendas para mujer inspiradas en la mítica franquicia que promete arrasar en ventas. Este mes hemos elegido este hoodie, confeccionado en poliester (60%) y algodón (40%). También han lanzado vestidos y leggins.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



■ Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



El shōjo que viene

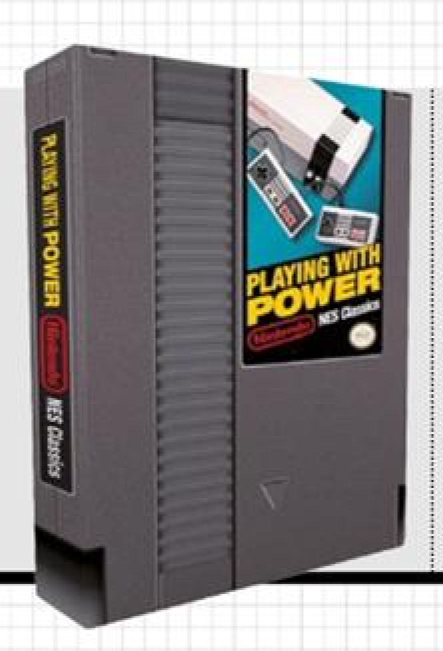
Aunque es un género que nunca ha desaparecido por completo de las estanterías (ni lo hará), el shōjo ha tenido una larga época de sequía en nuestro país. Por supuesto, hemos paliado nuestra ansia de romance con obras del calibre de Kaichou wa Maid-Sama (Ivréa), pero sentíamos que no era suficiente. Afortunadamente, en los últimos meses estamos asistiendo a un incremento considerable de mangas de temática shōjo. Esto se debe a la gran demanda de los fans que ansían ser testigos de nuevas historias de amor tanto en mundos fantásticos como en los institutos más normales que podamos imaginar. Hace unos días, Planeta Cómic lanzó al mercado su revista shōjo en la que, además de incluir los primeros episodios de sus conocidos shōjos, presentan todas las novedades de esta temática que se pondrán a la venta el año que viene bajo su sello editorial. Handsome Girl, Chitose, etc. y Marine Blue son algunos títulos que esperan enganchar tanto a nuevos lectores como a los veteranos. Por otro lado, Norma Editorial ha puesto a nuestro alcance recientemente el primer volumen de El Monstruo de al lado, un shōjo de instituto clásico cuyos personajes, en especial el prota masculino, y su historia enganchan desde la primera página. Por supuesto, las presentaciones de novedades en la XXII edición del Salón del Manga de Barcelona han dejado una buena batería de shōjos que llegarán para tocarnos el corazón en 2017. Algunos muy esperados y otros no tanto, lo cierto es que el shōjo está viviendo una nueva edad dorada que los seguidores género deben aprovechar. ■

> TRAS UNA ETAPA EN LA QUE NO HA HABIDO MUCHOS LANZAMIENTOS, EL SHŌJO VUELVE CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

PLAYING WITH POWER: NINTENDO NES CLASSICS

Prima Games ha entrado en los archivos de Nintendo Power para recuperar las guías y trucos que publicó la mítica revista sobre 17 de los 30 clásicos incluidos en la NES Mini. Además de entrevistas e información sobre los juegos, sus 320 páginas rescatan anuncios de la época, dando forma a un irresistible caramelo para nostálgicos.

■ **PRECIO** 18,46 € ■ **PUBLICADO POR** *Prima Games*



UNA PARTIDA MÁS Y ME ACUESTO

Si aún recuerdas cómo engañabas a tus padres con esta frase en los años 80 (o en los 90), el libro de Guillermo Tato te va a tocar la fibra. Recreativas, consolas, ordenadores, revistas de videojuegos... todo aquello que nos robaba las horas de sueño en nuestra infancia, reunido en un ejercicio de pura nostalgia que no hace prisioneros.

■ **PRECIO** 24,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Minotauro*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida



Animales fantásticos y dónde encontrarlos



ESTRENO 18 de noviembre **GÉNERO** Fantasía / Aventuras **DIRECTOR** David Yates
PROTAGONISTAS Eddie Redmayne, Katherine Waterston, Dan Fogler, Colin Farrell, Samantha Morton y Ezra Miller.

Los fans de la saga de Harry Potter pueden estar de enhorabuena reingresando en el mágico mundo creado por JK Rowling. Personajes fascinantes y un envoltorio estético y musical de primera categoría, aunque con algún que otro desliz. Nada que no se solucione con un toque de varita la próxima vez, y conste que hay planificadas hasta cuatro cintas más.

El vasto universo mágico de la escritora, que ejerce por primera vez como guionista, se estira sin problemas en este "spin-off" que no resulta forzado, sino que fluye con su propia lógica. No se aprecia una voluntad por "repetir fórmulas exitosas", que podría haber sido un lastre, sino que se deja ver más bien una nueva sensibilidad reflejada en una ambientación histórica nueva, una extensa galería de personajes (quizás demasiado) y mucha carga argumental.

David Yates, director de cuatro de las ocho adaptaciones cinematográficas de las novelas de Harry Potter, es una gran opción para dotar de continuidad a esta expansión del material conocido, pero además Rowling comprende que debe dirigirse al público nostálgico tanto como al neófito, para quienes hay someras explicaciones del lenguaje y los detalles necesarios para que nadie se pierda demasiado.



LO MEJOR

La calidez que le da Redmayne a Newt Scamander y el mensaje ecologista que lanza el magizoólogo. La desbordante imaginación para la creación de la fauna tocada por la magia.

85

LO PEOR

Hay demasiados personajes aunque se justifique porque es el comienzo de una nueva saga. La trama es oscura y hasta tenebrosa a veces, contrastando con otros pasajes más infantiles.





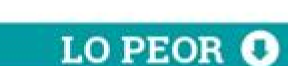
La llegada



ESTRENO 18 de noviembre **GÉNERO** Drama / Ciencia-ficción **DIRECTOR** Denis Villeneuve
PROTAGONISTAS Amy Adams, Jeremy Renner, Forest Whitaker y Michael Stuhlbarg

Con La llegada, Villeneuve se consolida como uno de los directores más talentosos, hipnóticos y visionarios del panorama actual. Nos destrozó el corazón con Incendies, nos desconcertó con Enemy, nos mantuvo al borde de la butaca con Prisioneros y palpamos la tensión en Sicario. El desarrollo del plano emocional es una de las mejores bazas con las que juega y ahora se interna en la ciencia-ficción como aperitivo previo a Blade Runner 2049, que verá la luz en 2017 y eleva aún más las expectativas respecto a su trabajo.

Los temas que se desarrollan en la película son el determinismo y la hipótesis de Sapir-Whorf o principio de relatividad lingüística, según el cual la forma en la que hablamos y desarrollamos nuestro lenguaje es la forma en la que conceptualizamos y comprendemos el mundo y nos pone a prueba: ¿estamos listos para un diálogo con otra civilización? Esto lo hace entrelanzando la cosmovisión de la Humanidad con el drama íntimo de tintes fantásticos de nuestra protagonista, que consigue empatizar con heptápodos alienígenas.



LO MEJOR

La interpretación de Amy Adams, el concepto de la novela, la cadencia de las imágenes y la banda sonora y la reflexión sobre la vida. Es una película muy hermosa.

85

LO PEOR

Decisión desacertada de casting la de Jeremy Renner. Cumple, pero no añade nada. El último tercio de la película el espectador puede llegar a anticiparse a la trama, aunque no le resta emoción.



Vaiana





ESTRENO 2 de diciembre **GÉNERO** Animación **DIRECTORES** Ron Clements y John Musker
CON LAS VOCES DE Dwayne Johnson y Auli'i Cravalho

Tras películas como Zootrópolis, Disney sigue tratando de innovar en lo que a la formulación de sus heroínas femeninas se refiere, aunque en esta ocasión se trata más de una renovación estética que de fondo, ya que la trama de la película es básicamente la misma de siempre (a excepción de que no hay romance).

Se antoja desmesurada la polémica generada con el personaje de Maui, por la estereotipación étnica de los pueblos polinesios, viendo el respeto con el que se ha tratado de rescatar su forma de vida.

Juega bien a desvincularse del "cine de princesas", del que se cachondea explícitamente, y, de hecho,. puede que sea la primera vez que tengamos a una protagonista femenina en una película del estudio que empieza a parecerse a una persona real... si bien no se sale demasiado del esquema clásico. Esta refrescante inmersión en las aguas del Pacífico es muy placentera a nivel visual, pero no tanto en el plano narrativo. La historia y su desarrollo no está a la misma altura que su plasmación visual. ¡Lástima!

LO MEJOR

La luz de Vaiana es un espectáculo. El diseño de los personajes, el fotorrealismo de las texturas de cabellos, agua y otros elementos, una maravilla y el tema musical principal muy pegadizo.

74

LO PEOR

El ritmo es muy irregular, los sketches humorísticos funcionan a medio gas y la secuencia del cangrejo prescindible, aunque se le trate de redimir con una bromita en la escena postcréditos.

American Horror Story Roanoke

■ ESTRENO 25 de noviembre ■ CANAL FOX ■ WEB *www.foxtv.es*

La nueva entrega de American Horror Story llega a España después de que en Estados Unidos se haya emitido hasta el final. Se trata de una temporada clave que revela la conexión entre todo lo visto antes y, además, ha servido para dejar claro que el torrente creativo no se detendrá así como así. En una entrevista para The Hollywood Reporter, Ryan Murphy advertía: "Todas las temporadas están conectadas. Ya lo veréis. Ésta es una saga que tiene su propia mitología y puede extenderse a lo largo de muchas temporadas. Seguiré haciendo esta serie hasta que se me acaben las ideas".

La genialidad reside en el metalenguaje: Murphy ha creado una serie dentro de otra serie como si de muñecas rusas se tratara, alternando distintos planos de la realidad hasta conseguir que la audiencia se cuestione todo lo que ve.

Los espectadores no han sido los únicos sorprendidos por los sorprendentes giros de guión de esta nueva temporada sino que los propios intérpretes han ido conociendo guión a guión el destino de sus personajes, comprendiendo cómo Murphy había ido tejiendo su tela de araña de forma paulatina. Kathy Bates sentenciaba: "Lo único que tenía claro era que mi papel iba a ser la bomba".

¿Y ahora qué? Apenas un día después de la emisión del desenlace de Roanoke en Estados Unidos, ya se ha insinuado por dónde irán los tiros: preparaos para "terror náutico", si es que las pistas que nos ha ido ofreciendo el creador son certeras, y también para la reaparición de algunos personajes de la temporada 4, Freak Show. Exportar al magnífico elenco de la serie a un entorno marítimo sería, de nuevo, un punto de partida apasionante. Seguiremos informando... ■



ROANOKE JUEGA CONTIGO, TE VAPULEA, TE CONFUNDE Y TE EMPLAZA A SEGUIR DESCUBRIENDO SECRETOS





PLATAFORMAS DIGITALES



BILLIONS

■ MOVISTAR SERIES ■ 15 NOVIEMBRE

Una mirada al mundo de las altas finanzas a través de la colisión de dos figuras titánicas de gran poder: el Fiscal Federal Chuck Rhoades (Paul Giamatti) y el ambicioso rey de los fondos de cobertura, Bobby Axelrod (Demian Lewis).



SHOOTER

■ NETFLIX ■ 16 NOVIEMBRE

Bob Lee Swagger es un experto francotirador que, desencantado con la guerra, vive en el exilio. Sin embargo, una organización gubernamental secreta intenta convencerle para volver a la acción para frustrar un atentado contra el presidente de EE.UU.



■ ESTRENO 28 de noviembre ■ CANAL Dark ■ WEB *www.darktv.es*

Ash vs Evil Dead T2

Vuelve el cachondeo salpicado de gore de Ash vs Evil Dead, la secuela televisiva de la trilogía dirigida por Sam Raimi. Hemos visto cómo el humor negro salpicaba hasta los carteles promocionales con guiños a la campaña publicitaria de Juego de tronos (impagable "La despensa es oscura y alberga horrores") y hasta a las elecciones presidenciales... El lema de esta nueva temporada: "Gloria, gore, ¡aleluya!". Arrancará con Ash dejando a su amada Jacksonville y volviendo a su casa natal de Elk Grove para encontrarse con Ruby, con la que tendrá que formar equipo contra el mal.



■ ESTRENO 2 de diciembre ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

The Flash T3

El superhéroe más rápido de la televisión llega a toda velocidad y con un buen puñado de novedades bajo el brazo en su tercera temporada en antena. Barry Allen, a quien da vida Grant Gustin, estará acompañado en las nuevas entregas de personajes como el velocista Kid Flash (Wally West) o Julian Dorn, un agente de la policía científica al que da vida Tom Felton (conocido por su papel de Draco Malfoy en la saga Harry Potter). Además, esta nueva tanda de capítulos contará además con varios crossovers con las otras series de superhéroes de la casa DC Cómics: Supergirl, Legends of Tomorrow y Arrow. ¿Lo más esperado? El regreso de Mark Hamill como el villano Trickster.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





España se convierte en un plató de lujo

Las producciones internacionales están poniendo su mirada más que nunca en nuestra geografía. No es casualidad: los incentivos fiscales aprobados hace años y la regulación para hacer de nuestros paisajes y ciudades localizaciones atractivas está funcionando y consiguiendo su finalidad: situarnos al fin en el mapa como un plató de lujo. Y es que además de los fuertes contrastes que hacen que tengamos "un poco de todo", desde el desierto de Monegros hasta la tupida masa forestal asturiana o las costas andaluzas, quienes ruedan en España, repiten. Ridley Scott es uno de los directores que en repetidas ocasiones ha mostrado su interés y su "enamoramiento" pero como habéis podido comprobar por el maremágnum de filtraciones de Juego de Tronos, desde que la producción catara nuestro país, no ha dejado de explorar nuevos lugares de explotación con gran éxito porque está sabiendo explotar nuestra riqueza cultural.

Tenemos emplazamientos históricos bien conservados, un clima muy favorable y las infraestructuras necesarias, porque recordemos que cuando se desplaza toda la producción de una serie o una película a otro país no solo se genera una inmensa riqueza gracias a la cooperación internacional sino que se produce una gran inversión en todo tipo de bienes y servicios: se contrata a trabajadores, se invierte dinero en alojamientos, hostelería, equipamiento, remodelación de espacios... Son toda una serie de procesos que generan riqueza y que sirven por una parte para revalorizar los emplazamientos de rodaje (que a veces hasta se convierten en pequeñas Mecas para los fans) y por otra para dotar de mayor personalidad a las producciones. Hovik Keuchkerian nos lo resumió muy bien en una entrevista a propósito del próximo estreno de Assassin's Creed: "hay mucha gente remando en la misma dirección y eso es bonito". ■



3%

■ NETFLIX ■ 25 NOVIEMBRE

La primera serie de Netflix producida íntegramente en Brasil es un thriller postapocalíptico en el que solo unos pocos llegarán a formar parte de una sociedad privilegiada después de pasar por un proceso intenso y competitivo.



MOZART IN THE JUNGLE

■ MOVISTAR SERIES ■ 3ª TEMP. ■ 10 DE DIC.

Mozart in the Jungle muestra la vida de los músicos de la Orquesta Filarmónica de Nueva York tal y como la contó Blair Tindall en su libro "Mozart in the Jungle: Sex, Drugs and Classical Music" y Gael García Bernal vuelve a portar la batuta en esta 3ª temporada.

MIS TERRORES FAVORITOS



Los juegos que no olvidamos ero no por buenos



- **PLATAFORMA** PlayStation
- **GÉNERO** Aventura / Lucha
- **COMPAÑÍA** Sony Computer Entertainment
- **AÑO** 1998











Spawn: The Eternal

VETE AL INFERNO... JUGABLE

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



No sólo las licencias de cine son un buen caldo de cultivo para los juegos mediocres. Los superhéroes que lo petaban en los años 90, como Spawn, también tuvieron su ración de vergüenza jugable...

Bautizado "cariñosamente" por un medio americano como "un juego más feo que el culo de un perro con diarrea explosiva", *Spawn: The Eternal* tiene el dudoso privilegio de ser uno de los peores juegos del catálogo de PlayStation. Y no porque la materia prima no fuera buena (la historia de Al Simmons, el asesino traicionado al que el infierno le da una segunda oportunidad, arrasaba en ventas en los 90), sino porque el juego fue un desastre. La mejor forma de describirlo es como una aventura al estilo *Tomb Raider* con combates 1 vs 1 que remiten a *Toshinden* (la perspectiva cambia al toparnos con un enemigo).

El problema es que en ninguna de estas facetas brilló y, ahora, con los años, resulta peor. La exploración es rutinaria, repetitiva y carente de atractivo o enganche, con enemigos poco variados que recuerdan a los del cómic... echándole imaginación.

Los combates, por su parte, ni captan la esencia del personaje (o sus poderes) ni son divertidos, con combos simples y ortopédicos. Todo lastrado además por un abundante popping, texturas tan "bailongas" como feas, un control nefasto y, sobre todo, un desarrollo que roza lo soporífero.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

La premisa aventura más combates 1 contra 1 pintaba bien... pero no rozó ni a *Tomb Raider* ni a *Toshinden.* Y lo peor de todo no fue eso: no hay por dónde cogerlo. El control es nefasto, técnicamente es una "inmundicia" y carece de una buena trama que hilvane la exploración de unas monótonas y tediosas mazmorras.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **23 de diciembre**

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos **Javier Abad**
Redactor jefe **Alberto Lloret**
Redactor jefe web **David Martínez**
Jefe de sección **Daniel Quesada**
Coordinadora área de videojuegos **Sonia Herranz**

Han colaborado en este número Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Lázaro Fernández, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Álvaro Alonso, Alejandro Oramas, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, Sergio Martín, Jesús Delgado, Bruno Sol y Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte **Abel Vaquero**
Diseño original y jefa de maquetación
Laura García Huertos
Maquetación **Sara Fargas**

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera
y Desarrollo de Negocio **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING
Directora **Marina Roch**
Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 11
2012-2013

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vi... iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS ... OS FORMATOS

HOBBY CONSOLAS

Así jugábamos...
PS4, XBOX ONE Y Wii U. ¡LLEGÓ LA "NEXT-GEN"!

Grand Theft Auto V
Un final de generación apoteósico

TAL COMO ÉRAMOS
DE POLÉMICA EN POLÉMICA

Curiosidades:
LOS VIDEOJUEGOS AL PODER

Y ADEMÁS
Los juegos de la época

THE LAST OF US

BIOSHOCK INFINITE

POKÉMON X/Y

DISHONORED

HALO 4

EXCLUSIVA GAME



PLAYSTATION y GAME están comprometidos con el desarrollo de la industria de los videojuegos en España en sus diferentes niveles profesionales; confiamos en su potencial, en el talento de las personas que luchan cada día por sus ideas. Por eso llega **PlayStation®Talents**, una iniciativa global creada por Sony Computer Entertainment España y de venta en formato físico en disco en **EXCLUSIVA EN GAME**.





¡JUEGOS EN FORMATO FÍSICO SÓLO EN GAME!

OFERTA LIMITADA A STOCK DISPONIBLE EN TIENDA.

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

.un auténtico equipazo

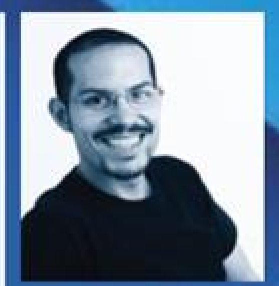
Ni son todos los que están, ni están todos los que son, pero aquí tenéis a los miembros más prolíficos de esta etapa.


MANUEL DEL CAMPO se convirtió en el "Final Boss" de Axel Springer. ¡Un merecido ascenso!


JAVIER ABAD se convirtió en el nuevo director de la revista. Nadie mejor que él para el cargo.


ALBERTO LLORET "se mudó" de Playmanía a Hobby, donde se convirtió en redactor jefe.


JOSE LUIS SANZ, uno de los fundadores de la revista, volvió a casa para dirigir nuestra web.


DAVID MARTÍNEZ siguió dándolo todo en la revista hasta convertirse en el responsable de la web.


DANIEL QUESADA alternaba reviews en la revista con los vídeos de la web. ¡Vale para todo!


BRUNO SOL, otro "clásico", regresó a la revista para compartir su sabiduría "retro".


ROBERTO J. ANDERSON se pasó (y escribió sobre ellos) todos los juegos de Nintendo de la época.


RAQUEL HERNÁNDEZ empezó a contarnos toda la actualidad sobre el mundo del cine.


CARLOS HERGUETA siguió compaginando análisis con artículos más tecnológicos.


RAFAEL AZNAR fue uno de nuestros analistas más habituales. Un tipo de total confianza.


BORJA ABADIE empezó a imprimir su particular sentido del humor a sus artículos ¡un crack!

despidiendo a unas grandes

La última etapa de Wii, PS3 y Xbox 360 estuvo marcada por el bombardeo continuo sobre la llegada de sus sucesoras de nueva generación.



Un final muy feliz...

Mientras desde diversos frentes nos mareaban con la tan traída y llevada "Next-Gen", esta fue una de las mejores épocas para los usuarios de las consolas "actuales", en especial para los de PS3 y Xbox 360 (la salida de Wii U en 2012 le pasó factura al ritmo de lanzamientos en Wii), y en estos dos años salieron a la venta algunos de los títulos más espectaculares de su ya larga trayectoria. Juegos como *The Last of Us, Halo 4, Bioshock Infinite* o *GTA V* supusieron un inmejorable broche a una generación de consolas que contribuyó de forma determinante a hacer de los videojuegos un fenómeno de masas.

...Y unos comienzos muy prometedores

Inevitablemente, y también en este movidito periodo de tiempo, el río siguió su cauce y nos dejó en la orilla nada menos que 4 nuevas consolas (sin contar revisiones de máquinas ya existentes). La primera en llegar fue PS Vita, a la que siguieron Wii U, Xbox One y PS4, siendo estas dos últimas presentadas en una de las ediciones más apasionantes del E3 en muchos años. Todavía "recién nacidas", estas máquinas tenían mucho por demostrar, pero sus posibilidades se antojaban inmensas y prometían cambiar nuestra forma de jugar, algo que, como siempre, nos motivó a evolucionar, a adaptarnos y a hacernos aún más fuertes como revista impresa dentro de un mundo en el que mandaban conceptos como "la nube", o la inmediatez de los contenidos digitales. Como reza el dicho, nadie dijo que sería fácil, pero a estas alturas ya sabréis de sobra que nos apasionan los retos. ¡Bienvenidos!

sumario

de polémica en polémica

Tras unos años bastante revueltos en España en los terrenos político y social, la cosa, lejos de calmarse, parecía que cada vez se complicaba más... ¡menuda paciencia demostramos!

La tranquilidad parecía negarse a llegar a una España en la que la inestabilidad política nos golpeaban duramente.

2012, en huelga

Que en un mismo año, 2012, se convoquen dos huelgas generales ❶ demuestra el descontento de una población hastiada de los famosos "recortes", como el aumento del IVA al actual 21% ❷, una decisión que nos puso en más aprietos que al Rey Juan Carlos I cuando pidió perdón con su ya mítico "lo siento mucho, me he equivocado, no volverá a ocurrir" ❸. La que también se disculpó fue Cecilia Giménez, la encargada de restaurar el Ecce Hommo de Borja ❹, cuyo trabajo no fue del agrado de todos y generó bastante "cachondeito" a nivel nacional.

Menos mal que dos grandes noticias deportivas, la victoria de la Selección Española en la Eurocopa de Polonia y Ucrania ❺, y el título de campeón de Moto GP de Jorge Lorenzo ❻, ayudaron a desviar un poco la atención de la obra de la pobre Cecilia, a la que seguro que en más de una ocasión le dieron ganas de salir volando.

Por cierto, el que voló, pero sin alas, fue Felix Baumgartner, quien nos asombró con su salto desde estratosfera ❼, un hito que nos hizo alucinar casi tanto como cuando vimos a la Curiosity ❽ paseando por Marte, aunque lo cierto es que el pobre robot sí que fliparía desde ahí arriba al ver a millones de personas bailando al ritmo de Gagnan Style ❾. "¡Cómo son estos terrícolas".

2013 poco "relaxing"

El terrible accidente de tren en Santiago de Compostela ❿ fue el peor suceso de una época que, cómo no, seguía salpicada por escándalos políticos en nuestro país, como el sonado caso Bárcenas ⓫. La verdad es que, viendo el percal, más de una vez nos dieron ganas de coger la bola sobre la que se balanceaba Miley Cyrus ⓬ y liarnos a porrazos con todo, pero al final nos calmábamos y preferíamos salir al cine para relajarnos, y si era para ver estrenos tan geniales como La Vida de Pi ⓭, mejor que mejor.

Pero la preciosa historia de Piscine Patel no fue lo único que nos emocionó aquel año, y la muerte de Nelson Mandela ⓮, uno de los mayores defensores de los Derechos Humanos de nuestro tiempo, fue un duro golpe para la sociedad, así como un acontecimiento histórico, algo en lo que también se convirtió el anuncio de un nuevo Papa ⓯, tras la inesperada renuncia del anterior. A abandonar, por cierto, se vio obligada la carrera de Madrid por organizar unos JJOO ⓰... una pena, aunque siempre nos quedará el consuelo de tomar un "relaxing cup of café con leche" ⓱, ¿no os parece?


1
Dos Huelgas Generales se convocaron en España en 2012: la del 29-M y la del 14-N.


10
El accidente de tren de Santiago de Compostela nos conmocionó profundamente.


13
La Vida de Pi fue uno de los estrenos más exitosos de 2013. ¡Una película inolvidable!



16
La candidatura de Madrid para los JJOO de 2020 dio mucho que hablar... hasta que cayó ante Tokio.


11
El Caso Bárcenas se destapó definitivamente en 2013, y fue uno de los temas que más polémica suscitó





La subida del IVA al 21% fue una de las medidas más polémicas de las que adoptó el Gobierno.



Una polémicas fotos de una cacería propiciaron la famosa disculpa del Rey Juan Carlos I.



La Selección Española de fútbol volvió a darnos una alegría al ganar la Eurocopa de 2012.



Jorge Lorenzo fue campeón de Moto GP ese año , y además resistiendo al mejor Dani Pedrosa de toda su carrera.



La "peculiar" restauración del Ecce Hommo de Borja sacó a relucir todo el ingenio nacional en internet.

El austriaco Felix Baumgartner batió tres récords históricos al saltar en paracaidas desde casi 40.000 metros de altura.



En agosto de 2012, la misión Curiosity de la NASA aterrizó con éxito en Marte. Todo un hito para la ciencia.



Wrecking Ball, de Miley Cyrus, fue una de las canciones que más sonó en 2013 y uno de los videoclips más parodiados.



El coreano PSY revolucionó a todo e l mundo con su pelotazo, Gagnam Style.



Nelson Mandela falleció el 5 de diciembre de 2013 enHoughton, Johannesburgo, Sudáfrica



Tras la renuncia de Benedicto XVI, el Vaticano eligió a Jorge Mario Bergoglio como nuevo Papa.



El "relaxing cup of café con leche" de Ana Botella fue elegido como la mayor metedura de pata del año 2013 por la revista Time.



PS3 se despidió a lo grande de sus usuarios con dos años repletos de grandes juegos exclusivos.

camino a la next-gen

Los constantes rumores sobre las próximas consolas nos acompañaron casi de continuo en esta época, en la que PS3 y Xbox 360 alcanzaron su madurez completa.

Wii no recibió muchos juegos de renombre en esta época, pero seguía siendo una gran opción de compra.

Wii

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

El inminente lanzamiento de Wii U pasó factura a la "veterana" de la saga, y la exitosa consola de Nintendo perdió gran parte de su poderío al recibir muy pocos títulos exclusivos. Aún así, la máquina seguía siendo una compra muy apetecible debido al amplísimo catálogo de juegos que había acumulado durante sus 7 años de vida, muchos de los cuales se podían adquirir ahora a precio reducido.

Una de las generaciones más apasionantes de la historia de los videojuegos llegaba a su fin, pero las irreductibles PS3 y Xbox 360 aún nos tenían preparadas muchas sorpresas.

La veteranía es un grado

Con entre 5 y 7 años en el mercado cada una, el ciclo de Wii, PS3 y Xbox 360 llegaba irremediablemente a su final. Y durante muchos meses en estos dos años, las noticias en nuestra web o en la propia revista se sucedieron, hablándonos de unas máquinas "next-gen" que abrirían nuevos horizontes a unos desarrolladores que, en muchos casos, se quejaban de estar "lastrados" por la falta de potencia de las consolas disponibles en ese momento. Sin embargo, y como casi siempre en este mundillo, las excepciones de unos cuantos demostraron que la norma no estaba tan clara, y que aún había mucho margen de maniobra.

PS3 y Xbox 360 a pleno rendimiento

El mejor ejemplo de esto fue el increíble "fin de fiesta" de las consolas de Sony y Microsoft, que no dejaron de sorprendernos hasta la llegada de sus sucesoras gracias a un nivel de lanzamientos realmente abrumador, en especial en el caso de la máquina de Sony. Gracias a la llegada de un buen número de juegazos exclusivos, como *The Last of Us*, *God of War: Ascension*, *Beyond: Dos Almas* o *Gran Turismo 6*, PS3 consiguió hacernos olvidar en muchos momentos la "necesidad" de esta tan traída y llevada nueva generación, algo que también sucedió con Xbox 360. Y es que, pese a que la consola de Microsoft recibió menos títulos exclusivos que su rival, aunque sí algunos tan increíbles como *Halo 4* o *Gears of War: Judgement*, 360 volvió a demostrar su impresionante rendi-





Xbox 360 siguió albergando juegos irrepetibles durante su última etapa.

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La recta final de PS3 fue una de las etapas más espectaculares de toda la vida de la consola. Gracias a exclusivos de la talla de *The Last of Us* o *Beyond: Dos Almas*, la máquina de Sony regaló a sus usuarios una despedida realmente inolvidable, que sirvió de colofón final a una máquina que llevaba 6 años dándonos muchas alegrías.

miento en los juegos multiplataforma, beneficiándose, en muchos casos, de las mejores versiones de juegazos lanzados por las distintas "third parties" en esta época. Títulos como *Bioshock Infinite, Call of Duty: Black Ops II, Assassin's Creed III* o *Tomb Raider* surtieron a los usuarios de esta inolvidable máquina de momentos irrepetibles y que, también en PlayStation 3, alcanzaron su colofón final con el lanzamiento de un juego que exprimía al límite estas consolas y que parecía desafiar a la "next-gen". El 17 de septiembre de 2013, la llegada de *GTA V* hizo tambalear nuestro

Con un excelente nivel, PS3 y Xbox 360 despidieron a la séptima generación de consolas a lo grande, alumbrando en sus dos últimos años a algunos de los mejores juegos de toda su historia.

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xenon** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **85 millones**

Exclusivos rompedores, como *Halo 4*, y una nutrida línea de lanzamientos de títulos multiplataforma de inmensa calidad, como *Bioshock Infinite*, fueron las principales bazas de Xbox 360 en sus últimos 2 años de reinado en Microsoft, donde ya estaban totalmente centrados en ultimar los detalles de su nueva y flamante máquina: Xbox One. Nunca podremos agradecer lo suficiente a 360 todo lo que aportó al mundo de los videojuegos.

toneladas de dlc

Aunque ya llevaban tiempo entre nosotros, en esta época asistimos a la generalización masiva de los DLC, o contenidos descargables, en consola. Desde ampliaciones del modo historia a nuevos vehículos o circuitos, la mayoría de desarrolladoras abrazaron este sistema para etender la duración de sus juegos, casi siempre -claro está- haciéndonos pasar de nuevo por caja... ¡Una decisión polémica!


NOVEDADES Contenidos descargables

CAPÍTULO

MASS EFFECT 3
PS3-360-PC
Leviatán

TRAJES

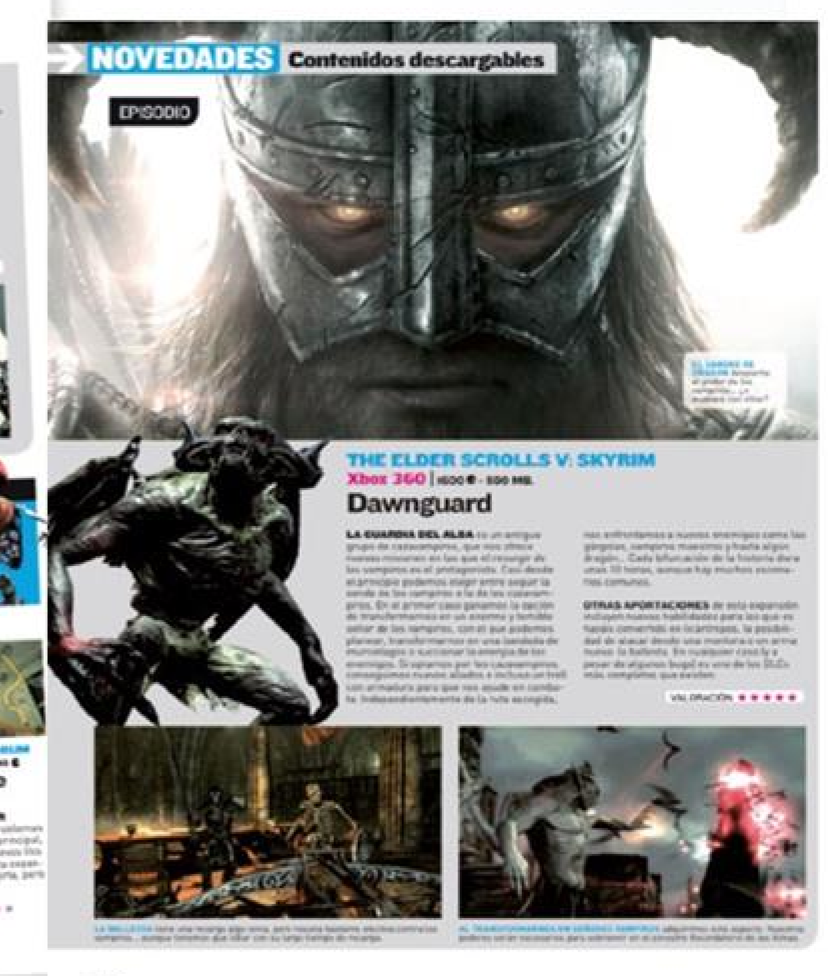
UNCHARTED 3
PLAYSTATION 3
Ítems de aspecto

MODO
DARKSIDERS II
PS3-360
El paso al Crisol

MODO
SPEC OPS: THE LINE
Desafío Cooperativo

MISIONES
DRAGON'S DOGMA
Xbox 360
Paquete de misiones

CAPÍTULO
PS3-360-PC
La debacle de Desmond


NOVEDADES Contenidos descargables

EPISODIO

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Xbox 360
Dawnguard



Wii U

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **1,24 GHz (Power7)** ● SOPORTE: **WUOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **349€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **14 millones**

Tras el brutal éxito de Wii, Nintendo recurrió de nuevo a su nombre para presentarnos su nueva máquina: Wii U. El concepto, una vez más, volvía a ser revolucionario, y el protagonismo de la plataforma no recaía sobre la propia consola, sino sobre su espectacular mando de control, que incluía una gran pantalla de 6,2 pulgadas que abrían todo un mundo de nuevas posibilidades.




UN VISOR DE RV RESPALDADO...

REPORTAJE

UN PASO MÁS CERCA DE LA EXPERIENCIA DE REALIDAD VIRTUAL DEFINITIVA

¿LLEGARÁ OCULUS RIFT A LAS CONSOLAS?

2014 SERÁ EL AÑO QUE MARQUE EL REGRESO DE LA REALIDAD VIRTUAL A LOS VIDEOJUEGOS. ESTA VEZ, LA COSA PARECE IR EN SERIO...

también en pc

Por primera vez en la historia de Hobby Consolas, en esta etapa empezamos a incluir contenidos enfocados al mundo del PC, como análisis de sus novedades exclusivas más potentes o reportajes de sagas míticas, de periféricos rompedores... Y es que la evolución de los ordenares como plataforma de juego fue enorme durante estos años, lo que les convertía en un compañero ideal para nuestras consolas de videojuegos.

REPORTAJE

REPASAMOS EL CAMINO HACIA EL ÉXITO DE WORLD OF WARCRAFT

WOW ES HISTORIA

Ocho años de partidas online nos contemplan, pero si sumamos las aventuras vividas en el mundo creado por Blizzard, darían para millones de vidas completas en Azeroth con amigos y enemigos luchando a nuestro lado.

La Realidad Virtual o el éxito de *World of Warcraft* llegaron a Hobby Consolas.

concepto de los videojuegos y, además, plantearnos si realmente PS3 y Xbox 360 habían, tal y como aseguraban otros desarrolladores, alcanzado sus verdaderos límites con anterioridad a la inigualable obra de Rockstar, que brillaba muy por encima de la gran mayoría de juegos disponibles en estas plataformas. Sea como fuere, ya daba igual, porque irremediablemente nos tocaba decir adiós a unas consolas que nos habían acompañado fielmente durante muchos años y a las que sólo nos quedaba darles las gracias por tantas y tantas alegrías. Pero la vida sigue y...

Nintendo, la primera en dar el paso

El 30 noviembre de 2012 Nintendo arrancaba oficialmente la octava generación de consolas en España con el lanzamiento de Wii U. De nuevo, y tras el imponente éxito de Wii, la Gran N apostaba por un concepto revolucionario, y que en esta ocasión tenía como principal atractivo la presencia de un mando con una pantalla de 6,2 pulgadas, que se convertía en el eje principal del sistema. Las nuevas posibilidades, como el juego asimétrico o las opciones "Off-TV", eran realmente prometedoras´, algo que pudimos comprobar de primera mano con muchos de los juegos iniciales, como *Nintendo Land, New Super Mario Bros. U* o *ZombiU*, siendo este último toda una declaración de intenciones por parte de Nintendo, que quería demostrar a toda costa que en su nueva máquina también tendrían cabida las propuestas "hardcore", o lo que es lo mismo, orientadas a un público exclusivamente

XBOX ONE

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **AMD Jaguar x86-64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **499€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **24 millones**

Ni Xbox 720 ni Xbox Next... Xbox One fue el nombre elegido por Microsoft para su nueva y espectacular consola, que nos dejó asombrados durante su presentación en el E3 2013. Potencia bruta, un inteligente uso de "la nube" y una interacción total con Kinect fueron algunas de las claves iniciales de una consola que prometía romper moldes.



El juego asimétrico o las opciones "Off-TV" fueron unas de las principales apuestas de Wii U.



PLAYSTATION 4

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **AMD X-86 64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **45 millones**

Tras meses y meses de rumores, el E3 de 2013 sirvió de presentación oficial a PS4, la esperada nueva consola de Sony. Con un elegante diseño, una elevadísima potencia y un rediseño del clásico mando Dualshock, en esta etapa no tuvimos demasiado tiempo para descubrir de lo que era capaz, pero sí para soñar con todos los juegos que albergaría.

Tras meses de rumores y especulaciones, Wii U, PS4 y Xbox One se pusieron a la venta de forma oficial, arrancando de forma definitiva la tan esperada "next-gen"

PS4 se puso a la venta en España el 29 de noviembre de 2013.

adulto, que hasta ese momento solo hacía "ojitos" a consolas de otras compañías.

Sony y Microsoft, a por el E3 2013

La decimonovena edición del E3, la feria de videojuegos celebrada en Los Ángeles, fue la fecha elegida por Sony y Microsoft para dar a conocer al mundo las características finales de sus nuevas consolas: PS4 y Xbox One. En dos conferencias para el recuerdo, las dos compañías pusieron toda la carne en el asador para "vendernos" las bondades de su particular visión de la "next-gen", en las que ambas compartían casi tantas similitudes como diferencias, lo que originó un intensísimo debate entre unos divididos usuarios que, por fin, pudieron hacerse con su máquina predilecta a finales de noviembre



La nueva consola de Microsoft ya tenía nombre oficial: Xbox One.

virando a la acción

Ya llevaba tiempo siendo tendencia, pero una de las polémicas más recurrentes en esta época fue el giro a la acción de muchas sagas que tradicionalmente apostaban por otros géneros, como el terror o el sigilo. Títulos como *Mass Effect 3*, *Dead Space 3* o *Resident Evil 6* fueron claros ejemplos de este cambio de perspectiva de muchas desarrolladoras, lo que originó un intenso debate entre los jugadores de todas las plataformas.



NOVEDADES PS3 - Xbox 360

Acción letal como el filo de una katana

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Kojima Productions y Platinum Games aparcan temporalmente el sigilo típico de la saga Metal Gear para ofrecer un juego de acción ninja ambientado en su universo.

YA HEMOS PROBADO LAS TRES CAMPAÑAS DE RESIDENT EVIL 6

LAS CARAS DEL MIEDO

PS3 - Xbox 360 - PC · Capcom · 2 de octubre

¿Sois de los que prefieren terror clásico o acción? ¿Enfrentaros a zombis o infectados? Es igual, porque la próxima entrega de *Resident Evil* recupera las mejores virtudes de todos los juegos de la saga.

Algunas sagas, como *MGS*, optaron por lanzar un "spin-off" con más acción.



PS VITA

FABRICANTE: **Sony** · CPU: **ARM Cortex-A9** · SOPORTE: **PSVGC** · FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** · PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** · NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **14 millones**

La portátil más potente de la historia aterrizó en Europa el 15 de febrero de 2012. Con PS Vita, Sony quiso poner toda la carne en el asador para tratar de hacerse con el reinado de un mercado ampliamente dominado por Nintendo y su 3DS. ¿Sus armas? Una increíble pantalla OLED de 5", una gran "fuerza bruta" y todo el respaldo inicial de los principales estudios de desarrollo de Sony.

La impresionante pantalla OLED de 5" fue la principal carta de presentación de la nueva consola portátil de Sony, que sucedió a PSP.

NINTENDO 2DS

FABRICANTE: **Nintendo** · CPU: **ARM 11 Dual-Core** · SOPORTE: **cartucho** · FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** · PRECIO DE LANZAMIENTO: **129€** · NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **60 millones (total 3DS)**

El público más joven fue el objetivo de Nintendo con 2DS, una revisión de 3DS que prescindía de una algunas de sus características principales, como la imagen 3D o el sistema de bisagras (evitando que la consola se doblara), pero que con la que compartía catálogo. Además, se beneficiaba de un menor precio.

con dos pantallas

La llegada de Wii U puso de moda la presencia de dos pantallas a la hora de jugar en una consola de sobremesa. Por ello, algunas compañías como Sony potenciaron la interacción entre sus máquinas, sobre todo con PS4 y PS Vita, y otras permitieron el uso de otros dispositivos como complemento, en especial la de los Smartphones. Títulos como *Beyond: Dos Almas* nos permitían usarlos como mando de control y otros, como *GTA V*, lanzaron aplicaciones que se enlazaban con el juego.

La interacción de PS Vita con PS3, y en especial con PS4, fue la respuesta de Sony a la propuesta de Nintendo con Wii U. Las opciones que permitía tener una segunda pantalla a la hora de jugar eran tan amplias como prometedoras.

de 2013. Con poco más de un mes para disfrutar de ellas, en esta etapa apenas tuvimos tiempo de arañar la superficie de las posibilidades que escondían estas prometedoras consolas, por lo que profundizaremos mucho más sobre ellas en la próxima entrega de este suplemento. Y es que aún nos queda hablar de otras recién llegadas...

PlayStation nos alegra la "Vita"

Llevábamos muchos meses hablándoos de ella en nuestra revista y la expectación era máxima, pero -por fin- PS Vita aterrizó en España en febrero de 2012. En sus "primeros pasos", a la sucesora de PSP le arroparon una intensa campaña publicitaria por parte de Sony y una muy potente línea de lanzamientos inicial, entre los que destacaron juegos como *Uncharted: El Abismo de Oro, Virtua Tennis 4* o *Ultimate Capcom vs Capcom 3*, y que lucían de forma espectacular gracias a la gran potencia de la portátil y, en especial, a su imponente pantalla, que conseguía alucinar

En el terreno de las consolas portátiles, el lanzamiento de PS Vita y de 3DS XL fue lo más destacado, y la "batalla" entre ambas prometía ser épica



El tamaño de las pantallas de 2DS era idéntico al de 3DS y su "cuerpo" estaba construido en una única pieza, por lo que no se plegaba sobre sí misma

un final de generación apoteósico

Los últimos dos años de vida de PS3 y Xbox 360 nos dejaron algunos de los mejores juegos de toda la generación. Títulos como *Halo 4, The Last of Us, Bioshock Infinite* o *Grand Theft Auto V*, sirvieron para demostrar el amplio dominio que los desarrolladores habían adquirido con una máquinas, a las que, viendo de lo que aún eran capaces, muchos se negaban a dejar atrás definitivamente. Al final, el cambio generacional siguió su curso, pero la despedida fue inolvidable.



GTA V fue el título que más desafió las capacidades técnicas de PS3 y Xbox 360. Sin duda, uno de los grandes referentes del enorme potencial de esta gran generación de consolas, que daba ya sus últimos coletazos.

gracias a sus 5" y la tecnología OLED. Y es que cualquier cosa parecía poco para hacer frente a Nintendo en el terreno portátil, que seguía cosechando un éxito desmedido con su 3DS, entre otras cosas, gracias a un flujo constante de títulos repletos de calidad que se convirtieron en auténticos "pelotazos". *New Super Mario Bros. 2, Animal Crossing: New Leaf* y, sobre todo, *Pokémon X/Y* contribuyeron en esta época a hacer aún más grande la leyenda de una consola que, por cierto, creció de tamaño gracias a su primera revisión, 3DS XL, y que también buscó acercarse aún más al público más joven con 2DS, otra versión de la portátil más económica y sin capacidades 3D. De nuevo, la variedad de alternativas, todas ellas de gran calidad, guiaban la senda del sector, tanto en el campo de las portátiles como el de las consolas de sobremesa. Y eso, más que a nadie, beneficiaba a alguien... ¡a nosotros, intrépidos jugones!



La principal novedad de 3DS XL eran sus enormes pantallas, que eran un 90% más grandes que las del modelo original, lanzada poco más de un año antes.

NINTENDO 3DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM 11 Dual-Core** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2011** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **60 millones**

Con unas pantallas más grandes, en 2012 Nintendo lanzó la primera revisión de su portátil estrella. Las mejoras de 3DS XL eran evidentes, y la máquina no solo se beneficiaba de un mayor campo de visión, sino que también estrenaba varios cambios "físicos", como unas formas más redondeadas, que mejoraban la experiencia.


Los atracos eran la base sobre la que giraba la historia del juego.



1 el nacimiento de un mito
grand theft auto v



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS3 y Xbox 360**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **267**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

MÁS DE 70 MILLONES DE COPIAS del juego han sido vendidos hasta el momento.

EL COSTE DE PRODUCCIÓN del juego superó los 265 millones de dólares, más que el de películas como Avatar.

La quinta entrega de *GTA* traspasó los límites del mundo de los videojuegos para convertirse en un auténtico fenómeno cultural. Pocas veces un título marcó de una forma tan profunda a toda una generación.

Cuando GTA V se mostró por primera vez ya intuimos que se avecinaba algo grande, pero, cuando por fin pudimos completar su apasionante historia, la sensación que nos invadió fue mucho más intensa de lo que habíamos siquiera imaginado. Al son de la batuta de un increíble apartado técnico, que exprimía a PS3 y Xbox 360 al límite, Rockstar elevó su fórmula *GTA* a la enésima potencia, creando un enorme universo repleto de vida propia, infinidad de detalles y con unas posibilidades casi inagotables. Pero lo mejor de todo es que nuestro paso por Los Santos fue en compañía de Franklin, Michael y Trevor, tres increíbles personajes que, además de aportar variedad al desarrollo gracias a sus misiones cooperativas, formaron un equipo tan irreverente como carismático. Eso hizo que sus historias entrelazadas nos dejaran pegados a la consola durante las más de 30 horas (como mínimo) que duraba la campaña, que podía alargarse hasta casi el infinito gracias a sus tareas secundarias a su enorme modo online. Una obra maestra.


NOVEDADES PS3 - Xbox 360

El juego que definirá a toda una generación

GRAND THEFT AUTO V

EE.UU. lleva buscando durante décadas una historia de su gente y su cultura, que nos atrape por su calidad y profundidad. Después de jugar a *GTA V*, la hemos encontrado.

REPORTAJE

4, 3, 2, 1... La cuenta atrás ha terminado

2013 YA TIENE JUEGO DEL AÑO

Salvo hecatombe de última hora, en menos de 30 días tendrás en tus manos una copia de **GTAV**, el juego más deseado de 2013. Para amenizar la espera hemos preparado este especial en el que, aparte de repasar todo lo que va a ofrecer, desvelamos nuevos datos del que está llamado a ser el **JUEGO** de esta generación.


Persecuciones, tiroteos, carreras... las posibilidades eran casi infinitas.

GTA V fue, más que un videojuego, la historia de toda una generación, que consiguió marcarnos sin remedio y para siempre

su paso por la revista

GTA V es uno de los títulos que más cobertura ha recibido en la historia de Hobby Consolas. Desde su primer anuncio a su salto a la "next-gen", el juego de Rockstar ha copado decenas de páginas.

nuestra nota

Pocas veces un título se había acercado tanto a la perfección en nuestras puntuaciones como *GTA V*, al que calificamos como "la obra más importante en lo que va de siglo". Un videojuego único, imprescindible y absolutamente magistral.

2'99 €
PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • Android • Retro
TODOS LOS VIDEOJUEGOS
FORMATOS
HOBBY CONSOLAS
Nº 265
40 Momentos únicos de esta generación
30 AÑOS DE NES
¡NUEVOS DATOS! ALUCINA CON EL JUEGAZO DEL AÑO
grand theft auto V
¡Los jugamos! REPÓKER DE ASES EN Wii U
Super Mario 3D World
Zelda Windwaker HD
Rayman Legends
Bayonetta 2
Mario Kart 8
¡Vuelve el fútbol!
MATCH DAY II RETRO JUEGOS DE PISTOLA
SAINTS ROW IV
SPLINTER CELL BLACKLIST

Los Santos a tu medida
ESCENARIO SIN LÍMITES
Trevor
MICHAEL, TREVOR Y FRANKLIN
MICHAEL
CHOP
TREVOR
FRANKLIN

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
■ Tamaño y libertad están por encima de cualquier otro "sandbox".
■ Infinidad de detalles que reflejan la sociedad con humor: red social, TV, radio...

Lo peor
■ No está doblado. Algunos diálogos (y la radio) ni siquiera están subtitulados.
■ Franklin tiene una historia mucho más convencional y plana que sus dos compañeros.

Alternativas
• Red Dead Redemption es una alternativa (igualmente brillante) en el salvaje Oeste.
• Saints Row IV no alcanza el nivel técnico de GTA V ni su profundidad, pero es más alocado y muy divertido.

■ GRÁFICOS Los fallos se compensan con el tamaño del escenario, efectos, físicas... 98
■ SONIDO Geniales diálogos en inglés, temas licenciados y un gran "score" original. 95
■ DURACIÓN Las 69 misiones principales se acaban en 30 horas, el resto es infinito. 99
■ DIVERSIÓN Nunca deja de sorprender: un escenario inabarcable con libertad total. 99
PUNTUACIÓN FINAL 99

Valoración
GTA V es una obra de arte, la más importante en lo que va de siglo, que trasciende el mundo de los videojuegos para convertirse en un fenómeno cultural. La experiencia de jugarlo se os quedará grabada para siempre. Magistral.


La lucha contra los infectados estaba marcada por una violencia muy intensa.


Ellie y Joel eran la pareja protagonista de la aventura.


PREESTRENO PS3

LAS CLAVES

14 de junio | Sony | Aventura de acción

THE LAST OF US

Se acercan los últimos días de la civilización. Pero Joel y Ellie (y nosotros con ellos) están dispuestos a sobrevivir, enfrentándose a infectados, bandidos y un entorno salvaje.


THE LAST OF US TENDRÁ UNA CAMPAÑA DE UNAS 14 HORAS, Y MODO MULTIJUGADOR

¡OJO AL DATO!

su paso por la revista

Desde su anuncio oficial en 2011, la expectación por conocer todos los detalles de la nueva propiedad intelectual de Naughty Dog fue máxima, lo que se tradujo en una gran cobertura en la revista.

2 el ultimo gran exclusivo de ps3
the last of us



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **263**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

UN HONGO REAL, el "Cordyceps Fungus", sirvió de inspiración para crear a los infectados del juego.

ELLEN PAGE acusó a Naughty Dog de usar su imagen para crear a Ellie, que sufrió diferentes cambios.

Los creadores de *Uncharted*, Naughty Dog, despidieron la etapa de PS3 de una forma inmejorable, con una nueva IP que se convirtió en uno de los mejores juegos de la generación.

Una pandemia fúngica que había diezmado a la población mundial fue el punto clave del nuevo juego de Naughty Dog, que llegó en la recta final de vida de PS3 para regalarnos una de las historias más épicas que habíamos vivido en un videojuego. Temas como la supervivencia del ser humano como especie, la tragedia o la fortaleza de la amistad, como la que forjaban Joel y Ellie, se fundían a la perfección con un desarrollo que combinaba exploración, sigilo y violencia desmedida contra hordas y hordas de infectados. Sin duda, un juego imposible de olvidar.

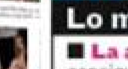


Manejar a Ellie fue una de las grandes sorpresas que nos deparaba el juego.

nuestra nota

El sobresaliente predominó en todos los apartados del análisis de *The Last of Us*, en el que destacamos especialmente el increíble apartado técnico y el maravilloso uso de la narrativa.





NOVEDADES PS3

El orgullo de una generación

THE LAST OF US

¿QUIERES MÁS INFO?

En nuestro análisis del juego repasamos todas sus bondades.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **La ambientación** consigue meternos en una apocalíptica visión del mundo.
- **El apartado técnico** es, probablemente, el techo técnico de PS3... por ahora.

Lo peor
- **Fallos en el audio,** al jugar con el sonido estéreo (voces que se pierden).
- **El multijugador,** aunque divertido, da la sensación de quedarse bastante justito...

Alternativas
- **Resident Evil 6** ofrece trama con infectados y una larga campaña.
- **Manhunt** en PS2 dejó un estilo, con sigilo y acción, en cierto modo similar.
- **State of Decay** en Xbox 360 también deja un apocalíptico mundo.

GRÁFICOS ¿Geniales? ¿Majestuosos? ¿Impresionantes? Simplemente brutales...	96
SONIDO Gran doblaje (con opción para elegir idioma) y mejor música y efectos.	95
DURACIÓN 17-18 horas para completar la campaña, más coleccionables, online...	94
DIVERSIÓN La mezcla de géneros y su gran historia se encargan de atraparnos.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

TLOU será recordado como uno de los juegos que definió esta generación, una maravilla de la narración que además cuenta con el respaldo de un apartado técnico insuperable. Si tienes una PS3 DEBES tener este juego.

3 un tiroteo entre las nubes
bioshock infinite



- COMPAÑÍA: **2K Games**
- CONSOLA: **PS3 y Xbox 360**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **261**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

LOS GUIÑOS y referencias a los anteriores juegos, sobre todo al primero, son muy numerosas.

EL FINAL DEL JUEGO hizo que miles de jugadores compartieran sus teorías a través de internet.

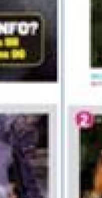
Ken Levine, la mente tras el universo *Bioshock*, se despidió de su saga más exitosa con un juego inolvidable y que supuso un broche (de jaula o ave) inmejorable para la genial trilogía.

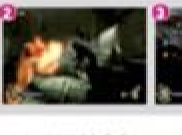
De Rapture al cielo... de Columbia. Y es que la principal novedad de la tercera entrega de *Bioshock* fue su cambio de ambientación, que pasaba de una ciudad submarina a una flotante. En ella nos veíamos inmersos en la guerra entre su líder y dictador, el Padre Comstock, y las fuerzas de Vox Populi, una suerte de resistencia. Así, los enfrentamientos en primera persona, con armas de fuego y Vigorizadores llevaban el peso de un juego que, además, nos enamoró sin remedio gracias a un cuidadísimo apartado artístico y sonoro, y al carisma de sus personajes, en especial el de la pareja protagonista: Booker DeWitt y Elisabeth, una enigmática chica cuya historia dio pie a uno de los finales más reveladores e impactantes que recordamos en un videojuego. ¡Aún lo estamos digiriendo!

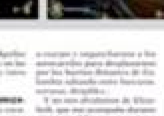
Esta fue la portada que dedicamos a *Bioshock Infinite*, un título atemporal.













Un shooter subjetivo celestial

BIOSHOCK INFINITE

De Rapture al cielo... porque allí está Columbia, la urbe flotante que alberga el nuevo BioShock, un shooter en up de altos vuelos.

ACCIÓN DE ALTURA

REPORTAJE

BUSCAMOS LAS CLAVES DEL ÉXITO

CREANDO COLUMBIA

Es el juego del que todos hablan. Si no lo has probado aún, deberías hacerlo. Mientras tanto, te decimos qué le hace ser tan especial.



El juego estaba repleto de momentos mágicos, como nuestro baile con Elisabeth.

su paso por la revista

La espectacular portada del número 257 de Hobby Consolas fue solo uno de los "homenajes" que rendimos a este gran juego de Irrational Games, al que pusimos "por las nubes" en muchos números de la revista.

nuestra nota

Por ambientación, trama, trabajo artístico y sonoro... y por mucho más, en nuestra valoración no solo os lo recomendamos, sino que os avisamos de que no debíais perdéroslo por nada.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación** y su sorprendente trama enganchan sin remedio.
- **Los combates**, repletos de posibilidades, son variados y realmente divertidos.

Lo peor

- **No sorprende tanto** como el original. Y mientras juegues, los compararás...
- **No hay multijugador** aunque nosotros no lo hemos echado de menos.

Alternativas

- **BioShock y su secuela** comparten muchos de sus patrones.
- **Singularity** también, aunque es muy inferior.
- **Dishonored** es otra experiencia en primera persona con una ambientación muy original.

GRÁFICOS Impactantes, grandiosos, sobrecogedores... Y brillan más en lo artístico.	94
SONIDO Gran banda sonora y con un convincente doblaje al castellano.	95
DURACIÓN Unas 12-15 horas la primera "pasada". Seguro que repetiréis.	90
DIVERSIÓN Sus divertidos combates, su sorprendente trama... No podréis parar.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Además de funcionar perfectamente como shooter por sus inmensas posibilidades, *BioShock Infinite* ofrece una trama sorprendente envuelta en una sobrecogedora ambientación. No deberíais perdéroslo por nada del mundo.





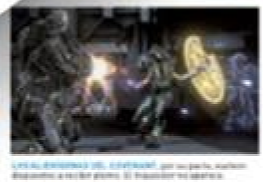
El Jefe Maestro volvió a coger las riendas (y las armas) de la serie Halo,

su paso por la revista

La vuelta del Jefe Maestro protagonizó nuestra portada del número 254, pero también un ingente número de páginas desde sus primeras imágenes hasta nuestro análisis de la versión final.







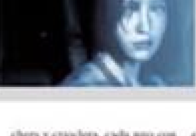




El regreso del Maestro de los disparos

HALO 4

El Jefe Maestro despierta del letargo criogénico para proteger a la humanidad del mal que acecha en el planeta Réquiem, donde forerunners y covenants conspiran para su total aniquilación.



EL HÉROE RENACE

Jefe Maestro

4 a tiros contra el covenant halo 4



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2012**
- N° DE LA REVISTA: **255**
- NOTA: **94**

¡mosquis!

HALO 4: FORWARD UNTO DAWN fue una serie de acción real que inspiró el juego.

SU LANZAMIENTO FUE UN ÉXITO, superando en beneficio obtenido el primer día a cualquier otra obra del año.

El Maestro de los disparos regresó a Xbox 360 para mostrarnos su lado más humano, pero también para demostrar que seguía en plena forma.

El primer Halo de 343 Industries, que cogió las riendas de la saga tras la marcha de Bungie, recuperó al mítico Jefe Maestro como protagonista y siguió la senda marcada en las anteriores entregas. Así, nuestra incursión en el planeta Réquiem estuvo repleta de intensos tiroteos en primera persona contra los covenant y los prometeo, unas peligrosas Inteligencias Artificiales al servicio del Didacta. Para hacerles frente contábamos con más de una veintena de armas y una decena de vehículos, entre los que destacó La Mantis, un robot bípedo que se estrenó en esta entrega. Además de la espectacular campaña, el modo multijugador, fue otro de los puntos fuertes de uno de los más grandes de Xbox 360.



El modo multijugador online ofrecía unas posibilidades casi infinitas.

nuestra nota

"Épico" fue el adjetivo que más se repitió en nuestro análisis del juego, que obtuvo unas altísimas puntuaciones en todos sus apartados, en especial en duración, gracias a su gran modo online.



Así de imponente lució el Jefe Maestro en la portada que le dedicamos en su regreso.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **El online** es gigantesco, y la inclusión del cooperativo de Spartan Ops, un acierto.
- **Hay armas** y habilidades especiales a mansalva, lo que da infinidad de posibilidades.

Lo peor
- **Los gráficos** no resultan demasiado rompedores. Se han quedado algo estancados.
- **Es necesario Xbox Live Gold** para jugar a Spartan Ops, incluso a solas.

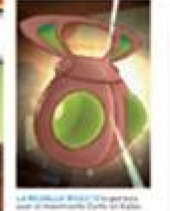
Alternativas
- **Gears of War 3** es el otro buque insignia del multijugador cooperativo y competitivo.
- **Borderlands 2** es referente en cuanto a disparos cooperativos.
- **Call of Duty M. Warfare 3** es buena opción.

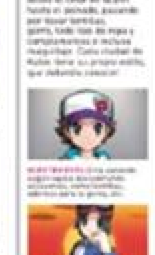
GRÁFICOS Los efectos de luz son geniales, aunque el acabado no es rompedor.	90
SONIDO El genial doblaje y la música épica son como estar dentro de una película.	96
DURACIÓN La campaña, el cooperativo y los modos competitivos dan para mucho.	96
DIVERSIÓN El control es excelente, y apuesta a lo grande por armas y habilidades.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

El Jefe Maestro vuelve a casa por la puerta grande. Bungie había dejado el listón alto, pero 343 Industries ha sido capaz de imitarlo y añadirle su propio sello para firmar un shooter tan épico como repleto de opciones online.











La megaevolución de Pokémon

POKÉMON X/Y

GameFreak nos sorprende con un gran salto adelante en la saga de Pokémon: ahora en 3D y con más novedades que nunca. Os invitamos a recorrer la región de Kalos.



su paso por la revista

La expectación en torno al salto de la saga Pokémon a las tres dimensiones fue altísima, y eso se trasladó a nuestra revista, en la que dedicamos un elevado número de reportajes y artículos al juego.

5 la evolución de pokémon
pokémon xy



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **3DS**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **267**
- NOTA: **94**

¡mosquis!

LAS RESERVAS EN JAPÓN superaron las 100.000 unidades... ¡el primer día!

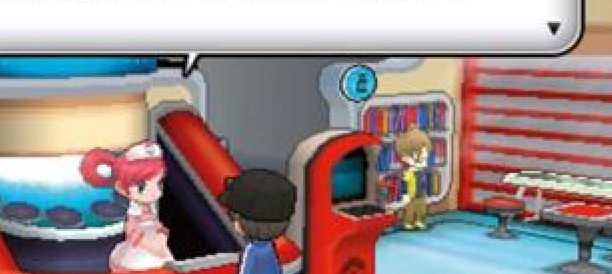
ES EL TÍTULO MÁS VENDIDO de todo el catálogo de 3DS, con más de 14 millones de unidades distribuidas.

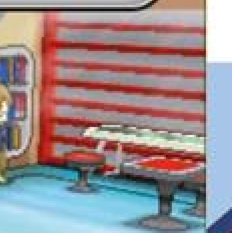
El primer Pokémon en tres dimensiones llegó a 3DS cargado de nuevas propuestas y con toda la calidad que caracteriza a esta gran saga.

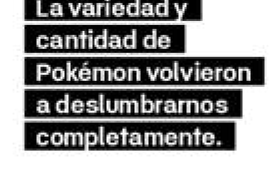
Explorar kalos con nuestra Pokédex resultó más espectacular que nunca en esta entrega de *Pokémon* debido al salto a las 3D, que gracias a la potencia de 3DS nos brindó un precioso mundo en cell-shading. Donde hubo cambios menos notorios fue en la mecánica, que una vez más nos instaba a capturar pokémon para ponerlos en unos combates que contaban con la megaevolución como novedad principal. Pero este no fue el único añadido, y en esta entrega conocimos a los nuevos Pokémon de tipo Hada y accedimos al Superentrenamiento y al Poké Recreo, dos minijuegos opcionales que aportaban variedad al desarrollo. Todo esto, y mucho más, hicieron de *X e Y* una de las entregas más completas de la popular serie de Nintendo.











La variedad y cantidad de Pokémon volvieron a deslumbrarnos completamente.



nuestra nota

Cientos de horas de diversión, un apartado técnico muy cuidado... *Pokémon X/Y* nos convenció de lleno y obtuvo una de las puntuaciones más elevadas hasta la fecha en 3DS.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **El diseño en 3D** de los Pokémon y de la región de Kalos. Una mejora esperada.
- **Las novedades** como la megaevolución, el tipo Hada, el Poké Recreo, el PSS...

Lo peor
- **Escenarios en 2D.** No siempre se aprovecha la capacidad 3D de la consola.
- **Algunos combates** se ralentizan demasiado si hay muchos Pokémon o efectos.

Alternativas
- **Pokémon Blanco 2 y Negro 2** son imprescindibles si queréis capturar a todos los Pokémon.
- **Animal Crossing New Leaf** si lo vuestro es personalizar a vuestro personaje hasta el infinito.

GRÁFICOS El diseño de los Pokémon y la belleza de Kalos deslumbran.	93
SONIDO La música ha mejorado mucho, pero los gritos de Pokémon no.	93
DURACIÓN Pokémon es sinónimo de cientos de horas descubriendo Kalos.	97
DIVERSIÓN La dinámica de Pokémon no muere, pero a veces cansa un poco.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Pokémon X e *Y* representan la respuesta a las expectativas de los fans de la saga, abrazando por fin las 3D en la saga principal con una región de Kalos enorme y otras novedades como la megaevolución o el tipo Hada.





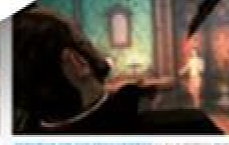
La conseguida ambientación fue uno de los puntos fuertes de la nueva franquicia de Bethesda.

su paso por la revista

Ya desde mucho antes de su lanzamiento os advertimos que *Dishonored* tenía una pinta fuera de lo común, algo que corroboramos en su preview y, sobre todo, en el extenso análisis que le dedicamos.







Poco ruido y muchas muertes

DISHONORED

Una nueva franquicia llega al mundo consolero sin hacer mucho ruido (igualito que su protagonista, Corvo) pero es tan bueno que se convierte, sin duda, en uno de los juegos del año.

UN JUEGO REDONDO

Diseñando la ciudad perfecta

Corvo

6 patente de corvo
dishonored



- COMPAÑÍA: **Bethesda**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2012**
- Nº DE LA REVISTA: **254**
- NOTA: **94**

¡mosquis!

GANÓ EL PREMIO a "Mejor Juego del Año" en los BAFTA 2013 y también el de su categoría en los Spike VGA.

ACTORES FAMOSOS, como Susan Sarandon o Carrie Fisher, prestaron sus voces en el doblaje en versión original.

La nueva franquicia de Bethesda nos presentó a Corvo, un mortífero asesino con amplias dotes para el sigilo... y para hacernos disfrutar con un shooter único.

La ciudad ficticia de Dunwall, una suerte de Londres del siglo XIX con toques "steampunk", fue el acertado escenario elegido por Bethesda para ambientar su nueva IP, en la que la libertad de acción marcaba el desarrollo, sobre todo en lo referente a las enormes posibilidades para asesinar a nuestros objetivos y movernos por las lóbregas calles de la ciudad. Además de una gran agilidad y destreza con las armas, Corvo, el protagonista, tenía la capacidad de poseer a diferentes animales, como un pez o una rata, lo que aumentaba enormemente nuestras opciones de infiltración y aportaba mucha variedad al desarrollo. Con apartado técnico que no rompía moldes, pero que despuntaba por su brillante trabajo en el plano artístico, *Dishonored* se convirtió en una grata sorpresa y en uno de los mejores títulos de 2012.



nuestra nota

Nuestro cuadro de valoración se quedó corto en espacio para enumerar todas las virtudes de *Dishonored*, que nos conquistó por completo gracias a su ambientación y libertad de acción.



Corvo Attano, un letal asesino, fue el protagonista de este juegazo, que mezclaba acción con momentos de sigilo de manera muy acertada y que se convirtió en uno de los mejores títulos del año.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **La ambientación** hace que nos sintamos dentro de Dunwall y su historia.
- **El diseño de niveles** y artístico es de lo mejor que hemos visto esta generación.

Lo peor
- **Es corto para lo bueno que es.** 12 horas de este juegazo nos han sabido a poco.
- **No aprovechar** las inmensas opciones que tiene y jugarlo como un shooter más.

Alternativas
- La saga **Bioshock** también es un shooter diferente, aunque el diseño de niveles es inferior.
- **Deus Ex Machina** comparte el estilo de sigiloso, pero ofrece menos opciones.

GRÁFICOS Técnicamente son correctos. La dirección artística es genial.	90
SONIDO La música es buena, pero el doblaje al castellano se lleva la palma.	92
DURACIÓN Unas 12-15 horas para completarlo todo, aunque es muy rejugable.	82
DIVERSIÓN La libertad de acción y el diseño de niveles nos tienen enganchados.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Verdadera libertad de acción, rejugabilidad máxima, un apartado artístico espectacular, ambientación soberbia, historia atractiva, sigilo y acción,... *Dishonored* tiene tantas cosas buenas que no nos caben en esta valoración.



su paso por la revista

Después de la genial primera parte, esperábamos como agua de mayo una secuela, por lo que *Borderlands 2* recibió una extensa cobertura en la revista desde que fue anunciado por primera vez.

7 abriendo la caja de pandora
borderlands 2

Lastrar los planes del malvado Jack "El Guapo" resultó ser una tarea tan dura como divertida y variada.



- COMPAÑÍA: **2K**
- CONSOLA: **PS3 - Xbox 360**
- AÑO: **2012**
- Nº DE LA REVISTA: **254**
- NOTA: **94**

Los gráficos en Cel Shading se mantuvieron respecto a la primera entrega del juego.

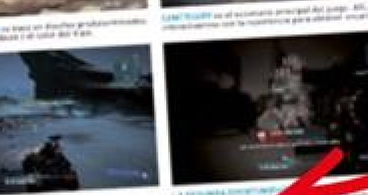
Tras el éxito de la primera parte, *Borderlands* volvió con una secuela que, de nuevo, apostaba por los disparos en primera persona como base principal, pero que nos sorprendía desde el principio hasta el final gracias a un variadísimo desarrollo, que mezclaba diferentes géneros. Los 4 personajes jugables aumentaban las posibilidades multijugador, que ofrecía momentos hilarantes gracias al sentido del humor que marcaba las partidas. Vivíamos situaciones de lo más inverosímiles mientras recorríamos los parajes de Pandora, que lucían de una forma tan particular como atractiva gracias al buen uso del Cel Shading. ¡Juegazo!

¡mosquis!

LOS "HUEVOS DE PASCUA" eran muy numerosos, e incluían referencias a juegos como Minecraft o Fallout 3.

SE CONVIRTIÓ EN EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de 2K Games, logrando distribuir más de 8 millones de copias a 2014.







Borderlands 2 fue una de las sorpresas del año, y así os lo trasladamos en nuestro completo análisis de 4 páginas.

nuestra nota

La mezcla de rol y disparos volvió a funcionar como un reloj suizo en esta secuela, que brilló con luz propia en todos sus apartados y destacó por el imperdible modo cooperativo para 4.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **El cooperativo,** que permite repartir balazos online junto a tres amigos.
- **Los personajes,** cada uno de los cuales tiene sus propios poderes especiales.

Lo peor
- **Fallitos gráficos,** como "popping" y "clipping", pero que son esporádicos.
- **Los vehículos** son escasos y apenas se les saca partido en las misiones.

Alternativas
- **Fallout New Vegas** también une disparos y RPG, aunque el componente rolero es mucho más acusado.
- **Gears of War 3,** en Xbox 360, también tiene disparos y campaña cooperativa para cuatro.

Apartado	Nota
GRÁFICOS El "cel shading" da una gran personalidad y no hay ralentizaciones.	90
SONIDO El doblaje al castellano es genial y casa de maravilla con el humor.	93
DURACIÓN La campaña dura 30 horas, hay misiones secundarias y es rejugable.	94
DIVERSIÓN El control responde muy bien y el cooperativo es insuperable.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

La mezcla de disparos y rol de Gearbox da en el clavo, llegando a un extremo delirante: cooperativo para cuatro, variedad de personajes y habilidades, cientos de armas, gran duración, estética muy personal... Un juegazo con mayúsculas.



La habilidad para fundirse con las paredes daba pie a unos puzles muy elaborados y divertidos.





8 the legend of zelda
a link betwen worlds

Link se convirtió en un mural andante para protagonizar uno de los *Zelda* más originales.

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **3DS**
- AÑO: **2013**
- Nº DE LA REVISTA: **269**
- NOTA: **94**

Alternando entre Hyrule y Lorule, su dimensión tenebrosa, Link estrenó en esta aventura una inaudita habilidad: convertirse en una pintura que le permitía fundirse con las paredes para acceder a casi cualquier lugar. Esto dio pie a algunos de los puzles más ingeniosos de toda la saga, que mantuvo en esta entrega gran parte de sus elementos principales, y que sacrificó algunos elementos, como la dificultad o la duración, para ofrecernos un *Zelda* tan trepidante como divertido.



NOVEDADES 3DS

Hyrule vive su propio Renacimiento

THE LEGEND OF ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS

Galería del coleccionista

LAS TRES GRACIAS DE YUGA

Link

PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

HOBBY CONSOLAS

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas		Valoración
Su sublime control es lo más suave y placentero que ha pasado por Hyrule. **La libertad** en el orden de exploración permite vivir la aventura a nuestro gusto.	• Ocarina of Time 3D sigue siendo la obra maestra zeldera, pero ALBW es mucho más que un remake. • Kingdom Hearts 3D es más rolero y está en inglés, pero solo su magia es comparable.	**GRÁFICOS** El juego más fluido de 3DS. Diseño conservador, aunque exprime las 3D. 87	Un viaje en el tiempo entre el renacimiento y la restauración de una obra maestra, que sacrifica la dificultad y duración originales en favor del ritmo, la libertad casi total y el mejor control de la saga. El alma de *Zelda* en su más pura esencia.
Lo peor		**SONIDO** Épicas reinterpretaciones con coros incluidos y efectos cargados de nostalgia. 91	
La menor dificultad y duración de las mazmorras, que pierden el factor progresivo. **El Modo Héroe** debería venir desbloqueado de serie, sin necesidad de pasarse el juego.		**DURACIÓN** Aunque es más corto, puede superar las 20 horas si lo queréis todo. 88	
		DIVERSIÓN Jugarlo es una gozada. Es menos exigente, pero tiene puzles brillantes. 95	
		PUNTUACIÓN FINAL 94	

su paso por la revista
No es muy frecuente ver a un título para portátil en portada, pero Link se ganó este privilegio gracias a este juego, uno de los más esperados en su época.

La gran calidad de esta entrega de *Zelda* le hizo ganarse esta portada.

nuestra nota
Diversión en estado puro. Así calificamos a esta peculiar entrega de *Zelda*, que aprovechaba las capacidades de 3DS.

9 max payne 3



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS3 - Xbox 360**
- AÑO: **2012**
- Nº DE LA REVISTA: **249**
- NOTA: **94**

Su regreso se hizo de rogar, pero el incombustible Max Payne demostró que seguía en plena forma.

Un secuestro era el punto de partida de la tercera entrega de *Max Payne*, en la que el castigado ex policía viajaba hasta las calles de Sao Paulo para hacer lo que mejor sabe: repartir plomo entre los cientos de sicarios que le salían al paso. Acción frenética, tiempo bala, analgésicos "a porrillo" y muchos, muchos tiroteos a dos manos volvieron a ser los pilares sobre los que se sostuvo la vuelta de Payne, que consiguió convencer a sus seguidores más fieles y también le sirvió para ganar una legión de nuevos adeptos.

su paso por la revista
Llevábamos muchos años esperando el regreso de Max Payne, por lo que nuestra cobertura ante tal evento estuvo a la altura del personaje.



NOVEDADES Max Payne 3

Coreografías ralentizadas

Serrano



Este es el nuevo (y demacrado) aspecto que lucía Max Payne .





El lanzamiento contó con una fuerte campaña publicitaria en prensa y TV.

nuestra nota

Un juego redondo y que, pese a no aportar nada nuevo al género, nos mantenía pegados a la pantalla de inicio a fin.

...TRO VEREDICTO

Lo mejor (cortado): ...nto, los ...s personajes ...itar el mando. ...do técnico ... en especial la ... peliculera.

Lo peor (cortado): ...edades con ...ue hay en día ...de acción. ...demasiado ... la requiera la ...ia.

Alternativas
- **Gears of War 3** sigue siendo el rey de la acción en tercera persona, aunque la historia y el diseño son mucho más pobres.
- **Uncharted 3** te encantará si buscas buenos tiros pero con más aventura.

GRÁFICOS Las animaciones y el nivel de detalle resultan muy espectaculares.	95
SONIDO La música dinámica se adapta a cada ambiente a las mil maravillas.	94
DURACIÓN La campaña dura unas 10-15 horas y el online lo que tú quieras.	91
DIVERSIÓN La historia y los tiroteos nos mantienen enganchados hasta el final.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración
Max Payne 3 es un producto impecable. Cada elemento está cuidado al detalle y funciona a la perfección, sobre todo su apartado técnico y su apasionante historia. No aporta nuevos elementos al género, pero lo eleva a un nivel impresionante.



Los partidos destacabam por su profundidad y realismo.

10 fifa 14



- COMPAÑÍA: **EA**
- CONSOLA: **PS3-360**
- AÑO: **2013**
- N° DE LA REVISTA: **267**
- NOTA: **94**

La saga *FIFA* se sirvió de su amplio dominio de PS3 y Xbox 360 para marcar uno de los goles más espectaculares de la generación.

La última gran jugada de EA en PS3 y Xbox 360 antes de fichar por la nueva generación de consolas nos dejó un simulador para el recuerdo. Con todo el trabajo acumulado durante años y las dosis adecuadas de novedades, como el sistema de "control del ritmo", *FIFA 14* se convirtió en uno de los mejores juegos de fútbol para unas consolas que ya parecían haber dado en el terreno de juego todo lo que tenían dentro. Sin duda, una despedida a la altura de su leyenda.



NOVEDADES PS3 - Xbox 360 - PC

CAMPEONATOS A MANSALVA

La maquinaria sigue engrasada

FIFA 14

Lionel Messi

Un control evolucionado

¡OJO AL DATO!

EA SPORTS ... AL CONSISTENTE ESQUELETO DE FI... UN MUSCULO AU... VOLUPTUOSO

La recreación virtual de los futbolistas estaba muy conseguida.

nuestra nota

FIFA fue puliendo su carrera en PS3 y 360 hasta convertirse en todo un crack internacional.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **Los partidos** son más reales que nunca, gracias a la multitud de detalles nuevos.
- **La amplitud** de modos de juego, tanto offline como online. Hay para todo el año.

Lo peor
- **La IA** en los dos niveles más bajos deja unos pasillos enormes hacia la portería.
- **Si ya tenéis FIFA 13**, no supone un cambio sustancial en términos jugables.

Alternativas
- **FIFA 13** está a un precio reducido, pero es de la temporada pasada y resulta menos completo.
- **PES 2014** tiene un buen nivel, pero está en un escalón inferior.
- **NBA 2K14** otro gran simulador deportivo.

GRÁFICOS Todo va muy fluido y las caras de los jugadores han mejorado mucho.	91
SONIDO Manolo Lama y Paco González complementan muy bien el sonido ambiente.	94
DURACIÓN Hay modos de juego para dar y regalar. El online no tiene parangón.	97
DIVERSIÓN El control es genial y los partidos resultan más reales que nunca.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración
EA Sports ha vuelto a elevar otro par de centímetros su particular listón futbolístico. Es el colofón al proyecto que se inició con *FIFA 08*, que se ha ido puliendo año a año, hasta el último momento de la presente generación.









VIDEOJUEGOS AL PODER

Actores y actrices internacionales, diseñadores de la industria... o el equipo de Hobby Consolas. La importancia e impacto del sector de los videojuegos en la sociedad era cada vez mayor, y esta circunstancia nos dejó algunas imágenes imborrables para el recuerdo.

curiosidades de la revista

Adaptarse a la "era digital" fue uno de nuestros objetivos principales en esta época, que dio para un buen número de anécdotas y datos curiosos. ¡Recordamos algunos de ellos!



EDITORIAL
BIENVENIDOS
Hobby Consolas sigue creciendo
LA REDACCIÓN

EDITORIAL
BIENVENIDOS
Una nueva etapa llena de ilusión
LA REDACCIÓN
LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS



AVENTUREROS
TOEJAM & EARL
RYO HAZUKI
DAVE MILLER
LOST VIKINGS
EDWARD CARNBY
JOE MUSASHI
DANIEL FORTESQUE
MIKE LE ROI
JAMES POND

REPORTAJE
BIOSHOCK
Cosechar a una Little Sister
BATMAN ARKHAM CITY
Sobrevolar por primera vez Gotham
THE LAST OF US
La relación de Joel y Ellie
GUITAR HERO 2
Tocar la canción Free Bird



REPORTAJE
ALTERNATIVA
Dog's Life (PS2)
TOKYO JUNGLE
CITY CRISIS

REPORTAJES MUY CURIOSOS

En un claro objetivo por desmarcarnos del resto de medios, en esta época publicamos algunos de los reportajes más curiosos, divertdos y personales de nuestra historia. Los temas elegidos fueron de lo más variado, pero en todos ellos nos esforzamos al máximo.

Cambio de director

En esta etapa la revista vivió uno de sus cambios más importantes de los últimos años. Manuel del Campo dejó su puesto como director para hacerse de la dirección general de Axel Springer, nuestra editorial. Su sustituto en el cargo fue Javier Abad, todo un clásico en el sector.



Un mayor énfasis en los contenidos de carácter "personal", nuevas secciones, más interacción con Hobbyconsolas.com... ¡así evolucionó Hobby Consolas durante estos dos intensos años!



Más directa

La organización y presentación de los contenidos de la revista se reajustó para ofrecer un estilo mucho más visual, intuitivo y directo. ¡Imposible perderse nada!

Manuel del Campo estrenó su nueva sección: "Retuiteando offline".



Más personal

Dimos mucha más importancia aún a las opiniones personales de nuestro equipo de expertos, que desgranaban la actualidad en diferentes columnas.



Más original

Las entrevistas y reportajes adquirieron un tono menos generalista y más "profundo", lo que nos permitió transmitiros "el otro lado" del sector de los videojuegos.

La Hobby, con batería

Potenciar y "enriquecer" nuestra revista en formato digital fue otra de las estrategias que empleamos para resistir la proliferación y fuerza de los contenidos web, que ganaban cada vez más importancia y le ponían las cosas aún más difíciles a publicaciones en papel como la nuestra.





Para celebrar la treintena de NES publicamos un extenso reportaje.



De aniversario

Los 30 años de NES, el 25 cumpleaños de Mario, Sonic convirtiéndose en un veinteañero... En esta etapa se concentraron un gran número de aniversarios de algunas de las sagas y personajes más importantes de la historia de los videojuegos. Por supuesto, celebramos todos ellos con vosotros.

moldeando hobbyconsolas



“El máster te permite tener una formación muy potente en muy poco tiempo”

ASÍ ES NUESTRO MÁSTER

PROFESORES DE PRESTIGIO

“CREO QUE EL USUARIO SIEMPRE VALORARÁ LA INFORMACIÓN DE CALIDAD”

Manuel del Campo fue uno de los profesores que impartió clase en el Máster.

Máster en Periodismo de Videojuegos

Con el objetivo de formar a los mejores profesionales en medios especializados en información de videojuegos, pusimos en marcha nuestro Máster Axel Springer, que tuvo una gran acogida.





A través de un código "Bidi", era posible enlazar algunos análisis de la revista con su versión web.

Más interactiva

Muchos de los contenidos de la revista empezaron a "enlazarse" con los de nuestra web, lo que hizo que ambos formatos se complementaran a la perfección.



NO SIN MI ZELDA

Nuestro concurso para buscar a los mayores fans de *Zelda* nos regaló algunas imágenes realmente impagables. Como siempre, vuestra respuesta (y amor por la saga de Nintendo) fue impresionante.

Tatuajes, colecciones, disfraces... recibimos cientos de fotos que nos asombraron.



EL RETROBLOG
"CONVERTIDOR" PROFESIONAL

UNIVERSO VINTAGE

Más "retro"

Los juegos clásicos ganaron espacio y protagonismo gracias a secciones como RetroHobby o a reportajes exclusivos, realizados siempre por auténticos expertos en la rama más nostálgica de los videojuegos.

Más diversa

La actualidad cinéfila también creció exponencialmente en esta etapa, sin olvidarnos de otras ramas de entretenimiento, como el merchandising consolero.

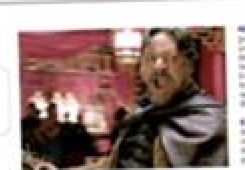
ESCAPARATE

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

¡Rompe Ralph!



El hombre de los puños de hierro



BAZAR

Unos superhéroes coleccionistas

Tartas con sabor a invasión espacial

Camúflate como un tanque

Link siempre ha sido un figura

Las críticas y reseñas de películas no solo aumentaron en número, sino también en profundidad.





MIYAMOTO, PRÍNCIPE DE ASTURIAS

El gran Shigeru Miyamoto fue galardonado con el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades en 2012, y nosotros tuvimos el honor de entrevistarle en exclusiva.



Con los lectores

Nuestra interacción personal con vosotros, los lectores, fue mucho más intensa que nunca en esta etapa, y os invitamos a compartir con nosotros algunos momentos realmente especiales, como las primeras partidas a Wii U o a descubrir *Castlevania Lords of Shadow 2*, de Mercury Steam.

David y Dani, nuestros enviados al E3, trajeron consigo cientos de imágenes.





EL MEJOR E3 DE LOS ÚLTIMOS AÑOS

La presentación de PS4 y Xbox One fue lo más destacado de un E3 realmente espectacular, y en el que por fin descubrimos de primera mano los secretos de la tan ansiada "next-gen".





Calendario consolero

¡No podía faltar a la cita! Uno de nuestros clásicos, el calendario "consolero", fue uno de los regalos que os ofrecimos en los números navideños de 2012 y 2013. ¿Verdad que es útil?



¡DISEÑAMOS CAMISETAS!

Nuestro equipo de redacción se lanzó a una nueva aventura: diseñar camisetas exclusivas con el sello Born To Play. ¡Fue muy divertido!



marchando una de tapas

¡Menudos dos añitos que vivimos! atentos al desfile de grandes personajes y juegazos que desfilaron por las portadas de nuestra revista en esta movidita época.



NÚMERO 245. La información exclusiva de *Mass Effect 3* copó la portada de este número, que incluía un suplemento con la guía de *RE Revelations*.



NÚMERO 246. *Darksiders II* fue el título elegido para resaltar nuestros contenidos del mes, entre los que también estaban los primeros análisis de PS Vita.



NÚMERO 247. Otra exclusiva, esta vez de *Assassin's Creed III*, ambientó de esta manera tan espectacular la portada de la revista.



ya está aquí wii u

EL NÚMERO 256 dio el pistoletazo de salida a Wii U en España, y para contaros todos los detalles de la prometedora nueva consola de Nintendo contamos con la inestimable ayuda del gran Shigeru Miyamoto, quien nos concedió una extensa entrevista en exclusiva. No menos amplia fue nuestra cobertura particular de este emocionante acontecimiento, y en este número también os ofrecimos los primeros análisis de todos los juegos que llegaron junto a la "next-gen" nintendera.



NÚMERO 248. El regreso de Alien al mundo de los videojuegos siempre es una noticia a destacar, y así lo hicimos nosotros con motivo de *Colonial Marines*.



NÚMERO 249. Había muchas dudas respecto a *CoD Black Ops III*... hasta la llegada de este número, en el que os contamos todo sobre él en exclusiva.



NÚMERO 250. Nuestro completo repaso al E3 de 2012 fue "presentado" por el protagonista de uno de las grandes sorpresas de la feria: *Watch Dogs*,



NÚMERO 251. *The Last of Us* era uno de los títulos más esperados por los poseedores de PS3, y nosotros anticipamos todos sus detalles.



NÚMERO 252. La sexta entrega de *Resident Evil* llegaba a las consolas... y a también a nuestra portada, que lució así de impresionante.



NÚMERO 253. Viajamos hasta Tokio para asistir a la presentación de *Metal Gear Ground Zeroes*, que fue conducida por el mismísimo Hideo Kojima.



NÚMERO 254. El Jefe Maestro regresó con más fuerza que nunca... tanta, que cualquiera se atrevía a arrebatarle las portada de este número.



NÚMERO 255. La segunda portada para *Assassin's Creed III* de esta época llegó con motivo del análisis del juego protagonizado por Connor Kenway.



NÚMERO 257. Nuestras primeras 7 horas de juego a *Bioshock Infinite* nos dejaron tan impresionados que invitamos Booker Dewitt a sabrosa "tapa".





NÚMERO 258. Fuimos los primeros en probar *Castlevania Mirror of Fate*, y os contamos todos sus secretos en un número tan épico como Drácula.



NÚMERO 259. El análisis en exclusiva de *Crysis 3* fue nuestro contenido estrella de un mes en el que también jugamos por primera vez a *The Last of Us*.



NÚMERO 260. La tercera portada para *Assassin's Creed* de esta época llegó con motivo del desembarco de la cuarta entrega de la saga.

2'99 € Canarias 3,14 €
PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 269
HOBBY CONSOLAS
¡Ya está aquí la NEXT-GEN!
ESPECIAL 25 PÁGS. PS4 Y XBOX ONE
• Puntuamos los juegos exclusivos
• Hablamos con sus creadores
• Y te damos nuestra opinión
25 AÑOS DE MEGA DRIVE
Historia de una consola mítica
ZELDA A LINK TO THE PAST RETRO FAMICOM DISK SYSTEM
BATTLEFIELD 4 VS CALL OF DUTY GHOSTS
¿Quién gana la batalla?
4 Regalamos Consolas
Edición Especial Zelda
THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS

diseccionamos ps4 y xbox one

EL NÚMERO 269 destacó por su preciosa portada, ambientada por el incombustible Link, pero este número guardaba en su interior otra impresionante sorpresa: Nada más y nada menos que un reportaje de 25 páginas en el que destripábamos, comparábamos y analizábamos todos los entresijos de PS4 y Xbox One, las tan esperadas consolas de nueva generación que, tras una meses y meses de rumores, anuncios y polémicas, se lanzaban de forma oficial en España.



OPINIONES NEXT-GEN
LA NEXT-GEN VISTA
¿Qué nos han parecido PlayStation 4 y Xbox One?
Recién nacidas con camino por recorrer
A la carrera... para llegar al lanzamiento
Una generación que apunta muy alto



NÚMERO 261. La guerra entre los shooter era encarnizada, y *Battlefield 4* contaba con un ejército capaz de hacerse con el poder absoluto...



NÚMERO 262. Pero *Call of Duty Ghosts* no estaba dispuesto a rendirse sin plantar cara. ¡Menudo duelo de titanes vivimos en nuestras consolas!



NÚMERO 263. En uno de los E3 más espectaculares de los últimos años, PS4 y Xbox One mostraron por fin su aspecto final. ¡Arrancaba la "Next-Gen"!



NÚMERO 264. Ellen Page fue la imagen de este número con motivo de nuestras primera partida a *Beyond: Dos Almas*, lo nuevo del gran David Cage,



NÚMERO 265. El juego más esperado del año, *GTA V*, se preparaba para dar el golpe en nuestras consolas, y Michael vino a darnos una advertencia...



NÚMERO 266. *Titanfall*, uno de los primeros grandes exclusivos de Xbox One, lució así de brutal en la portada que le dedicamos. ¡Menuda pintaza tenía!



NÚMERO 267. La genial serie Arkham se despojaba al fin de su máscara y nos descubría todas las virtudes de *Origins*, la nueva aventura de *Batman*.



NÚMERO 268. *Assassin's Creed IV* izó velas y abordó nuestra portada con motivo de su análisis en todas las consolas, incluidas las "next-gen".



NÚMERO 270. El Maestro Ladrón de *Thief* se coló en nuestra portada con total sigilo. Menos mal que su juego era merecedor de un privilegio así.





el vecino que se coló en la redacción

por **JAVIER ABAD**

bio

JAVI ABAD entró en Hobby Press en el verano de 1993 para hacer una suplencia, y no lo debió hacer muy mal, porque sigue en la editorial 23 años después.

HA ESCRITO en Todo Sega, Nintendo Acción y la Revista Oficial Dreamcast.

EN 2002 fue nombrado redactor jefe de Hobby Consolas, y actualmente es director de la revista y del área de videojuegos de Axel Springer España.

Mi relación con Hobby Consolas ha tenido dos etapas bien diferentes: una primera en la que fui "vecino" en la editorial, y la segunda, ya integrado de pleno en la redacción.

Mis primeros años como redactor en Hobby Press (ahora Axel Springer) los pasé curtiéndome como redactor en las revistas Todo Sega y Nintendo Acción. Durante ese tiempo compartí oficina con la redacción de Hobby Consolas, así que además de ser compañero de la Teniente Ripley, Lolocop, Cruela de Vil o Boke, entre otros muchos, fui testigo privilegiado de cómo la revista, que apenas tenía año y medio de vida cuando yo entré en la editorial, se asentó como el gran medio de referencia entre todos los que hablaban de videojuegos en España (y os recuerdo que por aquel entonces eran muchas las revistas que coincidían cada mes en el quiosco).

Fueron tiempos en los que trabajábamos mucho, sí, pero también nos lo pasábamos en grande sin ser verdaderamente conscientes, me atrevo a afirmar, de la trascendencia que tenía lo que hacíamos. Al fin y al cabo, en aquellas oficinas de San Sebastián de los Reyes, a las afueras de Madrid, nos juntábamos cada mañana un grupo de chavales que en su gran mayoría acababa de dejar los estudios y no teníamos ninguna obligación familiar que nos impidiera interrumpir un rato la tarea que teníamos entre manos para probar un juego que acababa de llegar, o marcharnos todos juntos a comer y alargar la sobremesa más de la cuenta, aunque eso implicara salir unas horas más tarde. En fin, éramos 25 años más jóvenes que ahora...

Trabajar en la revista me ha dado la oportunidad de vivir experiencias tan increíbles como este salto en paracaídas. Todavía me pregunto en qué pensaba cuando acepté el reto...

Aquellos fueron años de efervescencia en todos los sentidos. Para el mundo de los videojuegos en primer lugar, porque las "maquinitas" se iban convirtiendo en una forma de entretenimiento que contaba cada vez con más adeptos, y para la revista también, porque toda una generación de jugadores creció esperando ansiosa el día en el que "la Hobby" llegaba al quiosco cada mes para informarse sobre las últimas novedades de su consola favorita, contribuyendo así a que los datos de ventas alcanzasen cifras estratosféricas.

Ha habido muchos cambios a lo largo de todos estos años, pero se mantienen la pasión y el entusiasmo de la redacción.

Personalmente, después de una primera etapa en Hobby en 1999, que se vio interrumpida por mi labor al frente de la Revista Oficial Dreamcast durante el tiempo que la magnífica consola de Sega tuvo vigencia, mi gran salto se produjo en el año 2002, cuando volví a Hobby Consolas como redactor jefe. El panorama entonces ya era distinto al de los primeros años, porque de puertas adentro en la editorial todo funcionaba de forma mucho más "profesional", por decirlo de alguna forma, y de puertas afuera los videojuegos habían seguido evolucionando desde una posición marginal hasta colarse en el centro de casi todos los hogares del país.

Lo que seguía manteniéndose, y no ha cambiado hasta nuestros días, han sido el entusiasmo, la pasión, y el afán por dar la mejor información de todos los que hacemos Hobby Consolas, ni los buenos ratos y las oportunidades únicas que he tenido el privilegio de disfrutar gracias a la revista: viajes a lugares que jamás hubiera visitado de otra forma, y experiencias que nunca se me habían pasado por la imaginación, desde conducir un bólido de competición hasta lanzarme en paracaídas (¡qué miedo pasé!).

Ahora, en pleno siglo XXI, podemos presumir de ser la única revista especializada que ha superado con éxito la transición al mundo digital, un desafío que se ha llevado por delante a nuestros competidores. Hemos conseguido que convivan la edición en papel y la web, una nueva ventana al mundo nos ha permitido alcanzar audiencias millonarias cada mes.

Por supuesto, no puedo terminar estas líneas sin mencionaros a vosotros, nuestros lectores, que sois quienes habéis hecho posible esta historia de éxito que dura ya un cuarto de siglo, y a mí personalmente me habéis dado la oportunidad de tener un trabajo soñado por muchos. ¡Muchas gracias a todos por vuestro apoyo!

HOBBY CONSOLAS 25 AÑOS 1991-2016

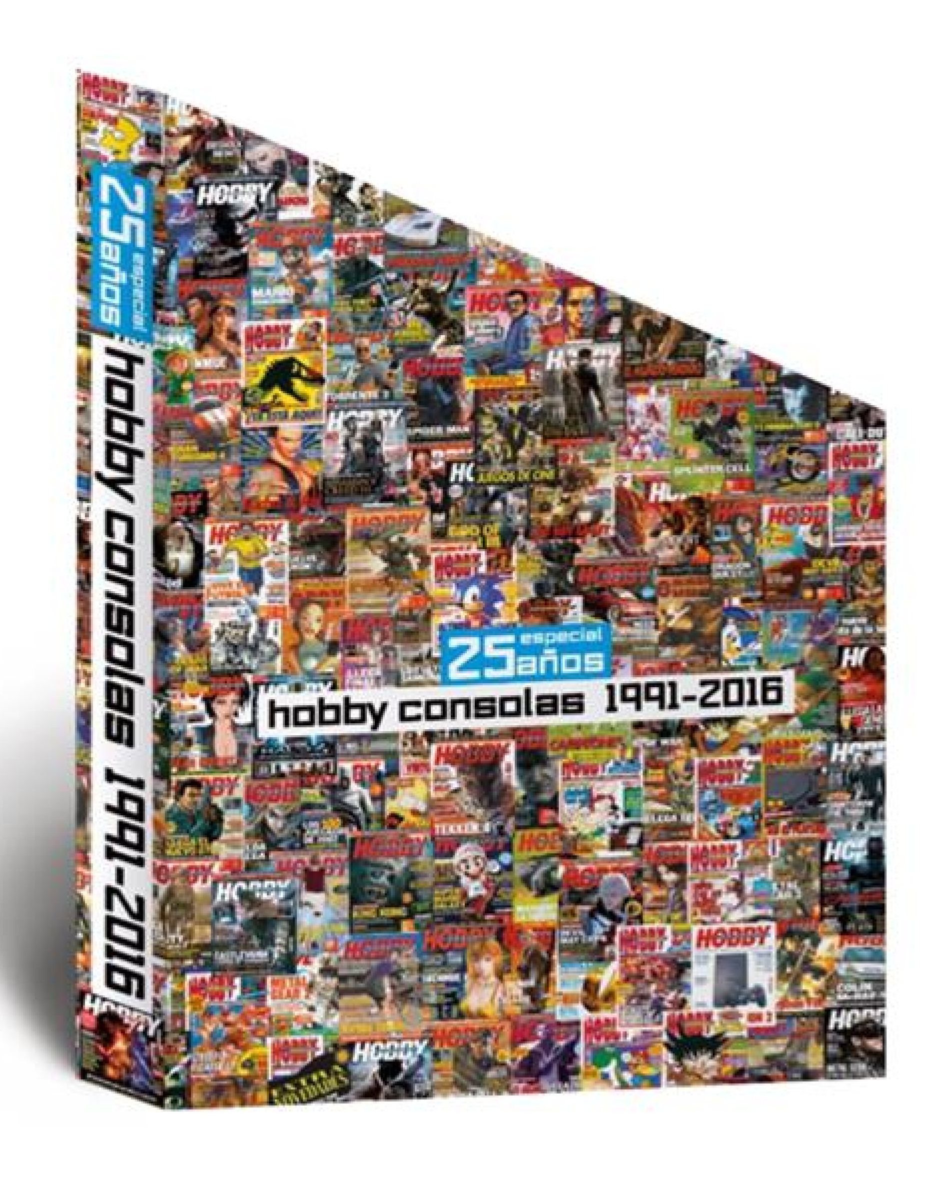
plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**


HOBBY CONSOLAS
FINAL FANTASY® XV
© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd


HOBBY CONSOLAS
The Last Guardian™
The Last Guardian™ ©2016 year Sony Interactive Entertainment Inc. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by SIE JAPAN Studio. "The Last Guardian" is a trademark or a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.
PS4